
BACHELORARBEIT

Frau
Juliane Görsch

**Der Witz im Spiegelkabinett –
Analyse von Metareferenzen
als Mittel der Komik in ameri-
kanischen Comedy-Serien**
2013

BACHELORARBEIT

Der Witz im Spiegelkabinett – Analyse von Metareferenzen als Mittel der Komik in ameri- kanischen Comedyserien

Autor/in:
Frau Juliane Görsch

Studiengang:
Medienmanagement

Seminargruppe:
MM09w-1B

Erstprüfer:
Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Dipl.-Ing. Philipp N. Neumayer

BACHELOR THESIS

The joke in the mirror – Analyzing metareferences as a means of humor in american comedy series

author:

Ms. Juliane Görsch

course of studies:

Media Management

seminar group:

MM09w1-B

first examiner:

Prof. Peter Gottschalk

second examiner:

Dipl.-Ing. Philipp N. Neumayer

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Görsch, Juliane

Der Witz im Spiegelkabinett – Analyse von Metareferenzen als Mittel der Komik in amerikanischen Comedy-Serien

The joke in the mirror – Analyzing metareferences as a means of humor in american comedy series

71 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

Abstract

Diese Bachelorarbeit behandelt die Humorgenerierung durch Metareferenzen in amerikanischen Comedyserien, insbesondere in Sitcoms. Zuerst wird die Frage erörtert, ob Metareferenzen in Comedyserien einer klaren philosophischen Strömung zugeordnet werden können. Dabei wird auch auf den aktuellen Stand der Forschung eingegangen. Danach wird eine Typisierung der verschiedenen Spielarten der Metaisierung als Erzähltechnik gegeben und auf das Genre Comedy übertragen. Anhand einer Untersuchung dieser zuvor erarbeiteten Erzähltechniken in der Sitcom „Community“ wird versucht, eine Antwort auf die Fragen zu finden, wie diese Techniken zur Humorgenerierung beitragen und was deren Wirkungen und Funktionen sind. Abschließend wird eine Prognose abgegeben, ob Meta-Sitcoms eine Zukunft haben.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	V
Abkürzungsverzeichnis	VI
Abbildungsverzeichnis	VII
Tabellenverzeichnis.....	VIII
Vorwort.....	IX
1 Einleitung	1
2 Von der Postmoderne zur Metamoderne.....	3
3 Von der Sitcom zur Meta-Sitcom	7
3.1 1940-1990	7
3.2 1990-heute	12
4 Das Spektrum der Metaphänomene in Sitcoms	15
4.1 Logisches Paradoxon	15
4.2 Intratextuelle Metareferenz	16
4.2.2 Narrative Metalepse	19
4.2.3 Mise-en-abyme.....	26
4.3 Transtextuelle Metareferenz - Intertextualität.....	33
4.4 Zusammenfassung	41
5 Methodik.....	44
5.2 Definition Humor und Komik	45
5.3 Inkongruenztheorie	47
6 Analyse metareferenzzieller Elemente in der Serie „Community“	49
6.2 Analyse der Folge „Anthropology 101“ (S02E01)	51
6.3 Analyse der Folge „Paradigms of Human Memory“ (S02E21)	56
6.4 Analyse der Folge „Critical Film Studies“ (S02E19).....	61
7 Schlussfolgerung und Ausblick	66
Glossar.....	70
Literaturverzeichnis.....	XI
Anlage	XIX
Eigenständigkeitserklärung	XXX

Abkürzungsverzeichnis

ABC	American Broadcasting Company
Bzw.	Beziehungsweise
CBS	Columbia Broadcasting System
DVD	Digital Versatile Disc
Ebd.	Ebenda
Et al.	Et alii, lat. Und andere
NBC	National Broadcasting Company
S.	Seite
S02E19	Season 2, Episode 19 (Staffel 2, Folge 19)
TV	Television
Vgl.	Vergleich

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 einfache Typisierung der Metareferenzen	15
Abbildung 2 explizite intratextuelle Metareferenz	18
Abbildung 3 implizite Metalepse	21
Abbildung 4 eigene Darstellung scheinbare Metalepse.....	22
Abbildung 5 Duncan überschreitet die Grenze zwischen den diegetischen Ebenen das erste Mal	23
Abbildung 6 diegetische (links) und metadiegetische (rechts) Ebene	24
Abbildung 7 rekursive Mise-en-abyme in der Malerei.....	30
Abbildung 8 Family Guy Crossover in The Simpsons	38
Abbildung 9 „I can’t believe our assignment is making a diorama of us making our 19th diorama.“	57
Abbildung 10 US-Nielsen Quoten vom 17.05.2012	67

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Metareferenzen in Anthropology 101	52
Tabelle 2 Metareferenzen in Paradigms of Human Memory	56
Tabelle 3 Metareferenzen in Critical Film Studies	62
Tabelle 4 Metareferenzen S02E01 (1)	XIX
Tabelle 5 Metareferenzen S02E01 (2)	XX
Tabelle 6 Metareferenzen S02E01 (3)	XXI
Tabelle 7 Metareferenzen S02E01 (4)	XXII
Tabelle 8 Metareferenzen S02E21 (1)	XXIII
Tabelle 9 Metareferenzen S02E21 (2)	XXIV
Tabelle 10 Metareferenzen S02E21 (3)	XXV
Tabelle 11 Metareferenzen S02E19 (1)	XXVI
Tabelle 12 Metareferenzen S02E19 (2)	XXVII
Tabelle 13 Metareferenzen S02E19 (3)	XXVIII
Tabelle 14 Metareferenzen S02E19 (4)	XXIX

Vorwort

Die Sitcom ist für viele wie eine zweite Familie. Jeden Abend begrüßen uns unsere guten Freunde Ross und Rachel, ärgert uns der alte Arthur Spooner aus Queens, New York und bringt uns Homer Simpson zum Lachen. Auch ich wuchs mit den verschiedensten Serien auf - erst allabendlich oder ein Mal pro Woche im Fernsehen, später, im digitalen Zeitalter, auch zunehmend im Internet. Diese zweite Familie weiß jedoch nicht, dass sie noch viele Millionen Mitglieder hat. Meine lieb gewonnenen Figuren leben in ihrem eigenen Kosmos und bestreiten dort ihr Leben, ohne zu wissen, dass sie von Kameras beobachtet werden und von Autoren Dialoge in den Mund gelegt bekommen. Meine Welt ist von der Welt meiner Serienhelden also streng getrennt.

Das war nie eine bewusste Überlegung während ich Sitcoms¹ genoss. Ich habe es natürlich einfach akzeptiert, so wie man akzeptiert, dass Harry Potter zaubern kann und in einem Zauberschloss namens Hogwarts lebt. Die Serienrealität, so wie sie präsentiert wird, war Gesetz mit all ihren Regeln, Eigenheiten und Charakteren.

Dann merkte ich immer häufiger, wie sich die Simpsons ihrer selbst bewusst sind. Homer bemerkte „Anschlussfehler in der Handlung“, Lisa wunderte sich, warum sie dasselbe rote Kleid schon seit Ewigkeiten trägt und Homer stellt sich Kinder vor „mit rosa Haut, ohne Überbiss und mit fünf Fingern an jeder Hand“. Mich faszinierten diese Grenzüberschreitungen, ironischen Anerkennungen an meine Welt und Offenbarungen des Fiktionscharakters. In den folgenden Jahren bemerkte ich immer mehr von diesen Mitteln, die, wie ich lernte, Metareferenzen waren. Dann kam der Blockbuster „Inception“ und eine Masse an Menschen, inklusive mir, war fasziniert von der Traum-im-Traum-im Traum-Struktur, die dem Film zugrunde lag. Wo ist der Anfang und wo das Ende?

Ich fühlte, dass all diese Mittel eine Sache gemeinsam hatten: Sie waren mehr oder weniger paradox und ich verstrickte mich immer mehr in unlogischen Gedankenspielen, je mehr ich darüber nachdachte.

2009 startete die Serie „Community“, welche alle diese grenzüberschreitenden, selbst-reflexiven und paradoxen Mittel in einer Sitcom vereinte. Was ist das, was die Menschen an Metaisierungen fasziniert? Wie funktionieren sie und wie tragen sie zur Komik in Sitcoms bei? Diese Fragen waren der Ausgangspunkt, um mich wissenschaftlich mit diesem filmwissenschaftlichen Thema zu beschäftigen.

¹ Siehe Glossar, S.70

1 Einleitung

Das Phänomen der Metareferenzen ist keine neue Erscheinung der Populärkultur des letzten Jahrzehnts. Ansätze findet man schon im Mittelalter, in Komödien in der Zeit der Romantik und besonders im Aufkommen der Postmoderne in den 60er und 70er Jahren des 20. Jahrhunderts. So nutzte Brecht in seiner Theatertheorie des „Epischen Theaters“ schon metaisierende Mittel, um die sogenannte „vierte Wand“ (jene imaginäre zwischen Bühne und Publikum) zu brechen und das Publikum direkt anzusprechen. Auch geht die *Mise-en-abyme*², welche zu den intratextuellen Metareferenzen³ gehört, auf mittelalterliche Wappenkunde zurück, in der ein zweites Wappen im Wappen auftaucht. Als literarische Gattung, der Metafiktion, haben sich besonders im Rahmen der Postmoderne viele Philosophen mit diesen Phänomenen auseinandergesetzt. Genette und Kristeva waren zwei der Ersten, die sich mit *Metalepsen*⁴ bzw. *Intertextualität*⁵ auseinandersetzten, um eine Terminologie zu finden und das Phänomen so ausführlich zu beschreiben.

Etymologisch setzt sich das Wort Metareferenz aus der griechischen Vorsilbe *meta-* und dem Wort *Referenz* zusammen. *Meta-* bedeutet in diesem Fall etwas Überscheidendes, etwas das über eine Referenz hinausgeht. Eine Referenz ist ein Verweis auf etwas, worauf sich bezogen werden soll. Dies kann in verbaler, sowie nonverbaler Form geschehen. Somit wäre eine Metareferenz also eine Referenz, die eine Referenz beschreibt. In diesem überschreitenden, sich selbst wiederholenden und auf andere Dinge verweisenden Charakter deuten sich die vielfältigen Spielarten der Metareferenz nicht nur im Medium Film, sondern in allen Medien an.

Zahlreiche Wissenschaftler beziehen sich seitdem auf die Erkenntnisse von Genette und Kristeva und erweitern die Forschung zu diesem Thema.

2008 wurde an der Universität in Graz ein internationales Symposium abgehalten, welches das Thema „Metareference in Arts and Media“ diskutierte. Aus diesem Symposium entstand ein Sammelband, in denen sich die Teilnehmer des Symposiums mit Metaphänomenen in allen Medien auseinandersetzten. Ein Jahr später folgte ein weiteres Symposium und Sammelband mit dem Thema „The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media“. Beide wurden von Werner Wolf herausgegeben.

² Siehe Kapitel 4.2.3

³ Siehe Kapitel 4.2

⁴ Siehe Kapitel 4.2.2

⁵ Siehe Kapitel 4.3

Fragestellung

In „Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien“ erschienen im Sammelband „Metaisierung in Literatur und anderen Medien“ unternimmt Werner Wolf den Versuch, eine einheitliche Terminologie für Metaisierungsphänomene zu finden. Dabei geht er jedoch an keiner Stelle auf die Gattung Fernsehen oder das Genre Sitcom explizit ein. Jedoch stellt er am Ende Fragen für weitergehende Forschung. Zum einen fordert er die „Ausweitung des Blickes auf noch nicht oder bislang zu wenig erforschte Medien/Bereiche, in denen Metaisierung ebenfalls vorliegt oder zu erwarten ist.“⁶ Auch fordert er die Klärung der "Frage nach der Erklärbarkeit der gegenwärtigen Metaisierungswelle."⁷

Zuletzt stellt er jedoch die Zugehörigkeit von Metaphänomenen zur Postmoderne in Frage und fordert entweder eine Relativierung des Zusammenhangs oder eine Erklärung, warum „ein solcher Zusammenhang dennoch hier in noch nie dagewesener Intensität besteht“ und sogar „populäre Gattungen [...] erreicht hat.“⁸ Im Theorieteil dieser Arbeit wird der Versuch unternommen, diese drei Fragen im Hinblick auf amerikanischen Sitcoms zu beantworten.

„Die Sitcom Forschung richtet ihr Interesse in den seltensten Fällen speziell auf die Komik innerhalb der Sendungen [...]“ schreibt Karin Knop in ihrer 2007 erschienenen Monographie „Comedy in Serie – Medienwissenschaftliche Perspektiven auf ein TV Format.“. Diese Frage nach der Komik von Metareferenzen in Sitcoms soll jedoch im Praxisteil dieser Arbeit ausführlich beantwortet werden. Dazu werden alle Metareferenzen am Beispiel der Sitcom „Community“ auf ihr humoristisches Potenzial untersucht und an Hand der Inkongruenztheorie erklärt. Die Ergebnisse sollen Aufschluss darüber geben, ob Metareferenzen einen Erfolgsfaktor von Sitcoms darstellen.

⁶ Wolf 2007, S.60

⁷ Ebd. S.61

⁸ Ebd.

2 Von der Postmoderne zur Metamoderne

Postmoderne bedeutet im wörtlichen Sinne „nach der Moderne“. Sie ist also die Reaktion auf die Moderne. Die ersten Überlegungen dazu reichen bis ins 19. Jahrhundert zurück, blieben aber „ohne direkte Nachwirkungen“⁹. Im Allgemeinen beschreibt sie den Ausbruch aus der Moderne und die Auflösung allgemeingültiger Wahrheiten und das Ende des Strebens nach einer großen Erkenntnis. Besonders prägend für den Begriff der Postmoderne war der französische Philosoph und Literaturtheoretiker Jean-Francois Lyotard. Dieser schrieb in seinem 1979 erschienenen Werk „Das postmoderne Wissen“¹⁰ vom „Ende der großen Erzählungen“ und meinte damit den Abschied von welterklärenden Erzählungen und dafür eher kleine persönliche Geschichten. An die Stelle von Allgemeingültigkeit ist Individualismus getreten.

“Die Beobachtung zunehmender stilistischer Vielfalt vermittelt den Eindruck der Auflösung standardisierter Muster zu einer kulturellen Patchwork-Decke, wo jeder am eigenen Flecken häkelt.“¹¹

Die Postmoderne ist durchzogen von einem eher zynischen und skeptischen Weltbild. Auf Kunst und Kultur bezogen bedeutet das, dass es keine eine Wahrheit oder Realität gibt und deswegen auch keine Regeln diese wiederzugeben. Postmodernes Fernsehen definierte Robert C. Allen (Ph.D), Dozent an der University of North Carolina, als

“television programs [...] that demonstrate an increasingly sophisticated knowledge of the conditions of their production, circulation, and eventual reception.”¹²

Diese Definition gilt auch für das Phänomen der Metaisierung, die aber losgelöst von der Postmoderne nicht ausschließlich die gleichen illusionsstörenden, zynischen Funktionen erfüllt. Metareferenzen sind zwar auch ein Teil postmodernen Erzählens, das bedeutet jedoch im Umkehrschluss nicht, dass jedes mediale Produkt, welches Metareferenzen als Stilmittel benutzt, auch automatisch zur Postmoderne zählt. Diese Ansicht unterstützt auch Wolf, wenn er den oft erklärten Zusammenhang von

⁹ Welsch, 2002, S.12

¹⁰ Lyotard, 1999, S.13

¹¹ Schulze, 2005, S. 19

¹² Allen, 1992, S. 331

Postmoderne und dem „meta-peak“ der letzten Jahrzehnte als Binsenweisheit bezeichnet.¹³

Im Gegenteil, oft tragen Metareferenzen erst zur Illusionsbildung bei¹⁴ oder treten in Sitcoms auf, die eine gänzlich moderne Sichtweise auf die Welt abbilden und Werte verkörpern, wie Optimismus, Wärme und das Streben nach einem Sinn (des Lebens). In diesen Fällen kann die Metareferenz auch Teil einer Strömung sein, die erst 2009 von Timotheus Vermeulen und Robin van den Akker theoretisch beschrieben wurde: Die Metamoderne. In diesem Fall steht die Vorsilbe Meta- jedoch nicht für das Reflexive und Rückbezügliche, wie in dem Wort Metareferenz, sondern im Sinne der griechischen Bedeutung für meta-: zwischen oder zugleich. Die Metamoderne beschreibt ein Oszillieren zwischen der enthusiastischen Moderne und postmodernem Zynismus.¹⁵ und das Vermischen von Stilmitteln beider Richtungen. Und tatsächlich können viele Sitcoms, die sich oft metareferentieller Mittel bedienen (Scrubs, 30 Rock, Community), nicht ausschließlich mit einem postmodernen Weltbild erklärt werden. So, wie Vermeulen und van den Akker die Metamoderne oder auch Post-Postmoderne beschreiben, können auch viele Meta-Sitcoms des 21. Jahrhunderts beschrieben werden; als etwas zwischen:

„hope and melancholy, between naivety and knowingness, empathy and apathy, unity and plurality, totality and fragmentation, purity and ambiguity.“¹⁶

Dieses Oszillieren kann im Besonderen bei der Sitcom beobachtet werden, da sie an erster Stelle im Dienste der Unterhaltung steht und Metareferenzen selten als Kritik benutzt, sondern als humoristisches oder erzählerisches Mittel. Die postmoderne Ironie, zu der laut Vermeulen und van den Akker Nihilismus, Sarkasmus, Misstrauen und Dekonstruktion der „großen Erzählungen“ und der singulären Wahrheit gehören¹⁷, dient nur noch dem Humor und muss einem viel wärmeren, moderneren Kern weichen. Der Grund dafür ist in dem Anspruch an Unterhaltungsfernsehen zu suchen, wie auch Gymnich festhält:

„[Die] Grenzen ergeben sich nicht allein aus den technischen Möglichkeiten von Film und Fernsehen, sondern auch aus einer Rücksichtnahme auf den Publikumsgeschmack bzw. aus den produktionsseitig antizipierten Grenzen der

¹³ Wolf, 2011, S. 9

¹⁴ Vgl. Hauthal et al., 2007, S. 7

¹⁵ Vermeulen, van den Akker, 2010, S. 4

¹⁶ Ebd., S. 6

¹⁷ Vgl. Van den Akker, Vermeulen, 2010, S.4

Bereitschaft des Publikums, das anti-mimetische Verfahren der Metaisierung, also die Unterminierung der audiovisuellen Illusion, zu akzeptieren.“¹⁸

Und weiter:

„Für die Film- und Fernsehindustrie steht stets die Frage nach den Zuschauerzahlen im Mittelpunkt, was natürlich auch heißt, dass Darstellungsverfahren, die zu einem Verlust von Zuschauern führen können, vermieden werden.“¹⁹

Zusammenfassend ist also zu sagen, dass der Grad an metaisierenden Mitteln in der Sitcom allein wenig über deren Zugehörigkeit zu einer philosophischen Strömung aussagt. Es gibt Sitcoms, die durch ihren zynischen Grundton, antipathischen Figuren und dem Nutzen von postmodernen Mitteln (u.a. Metaisierung, Dekonstruktion, Abschweifung) eher der Postmoderne zugerechnet werden können. Beispiele dafür sind „Married With Children“ (1987), „Seinfeld“ (1990) und „Arrested Development“ (2003). Auf der anderen Seite entstanden besonders in den letzten Jahren Sitcoms, die eine nie dagewesene Menge postmoderner Mittel benutzten, jedoch einen gänzlich positiven Grundton und moderne Werte besitzen. Sitcoms in denen es um Werte wie Freundschaft, Liebe und den Sinn des Lebens geht, besitzen nun auch einen nie dagewesenen Grad an Metareferenzen. Beispiele hierfür sind „Scrubs“ (2001) und „Community“ (2009). Diese würden laut Vermeulen und van den Akker eher in die Richtung der Metamoderne passen. Zwischen diesen beiden Extremen liegen alle anderen Sitcoms der letzten 20 Jahre, die mal mehr und mal weniger Metareferenzen benutzen und mal mehr und mal weniger zynisch der Welt gegenüberstehen.

Im weiteren Verlauf soll die Metareferenz also möglichst losgelöst von jeder philosophischen Strömung betrachtet werden, da sie nicht exklusiv zu einer bestimmten gehört, sondern Ausdruck mehrerer sein kann. Diese Meinung unterstützt auch Wolf, wenn er schreibt:

„Obgleich Metafiktion und andere Formen literarischer Rückbezüglichkeit oft als ein Kennzeichen der so genannten postmodernen Erzählliteratur gelten, finden sich selbstreflexive Darstellungsverfahren in verschiedensten Epochen, Gattungen und Medien.“²⁰

¹⁸ Gymnich, 2007, S.131

¹⁹ Ebd.

²⁰ Hauthal et al., 2007, S.1

Diese Ausführung soll Wolfs Forderung nach einer Relativierung des Zusammenhangs zwischen Meta-Phänomenen und Postmoderne genügen.

3 Von der Sitcom zur Meta-Sitcom

3.1 1940-1990

In diesem Kapitel wird ein Überblick über die gesellschaftsspiegelnde Funktion von Sitcoms gegeben, jedoch in Verbindung mit den Elementen, die am häufigsten zur Humorgenerierung beitrugen. Damit soll ein Verständnis geschaffen werden, warum sich die Sitcom des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts als logische Konsequenz oft metaisierender Mittel bedienen muss, um Humor zu generieren. Wie Wolf feststellt, gibt es viele Herangehensweisen, die Metaisierung verschiedener Genres zu erklären. Dieses Kapitel versucht das Phänomen zu erklären, indem es die Metaisierung als Nebenprodukt oder Symptom medienhistorischer Entwicklungen im kulturellen Kontext begreift („by-product or symptom of [...] specific, social and media-historical developments in the cultural context“²¹). Alle Informationen wurden, wenn nicht anders gekennzeichnet, www.classic-tv.com entnommen.

Die ersten Sitcoms entstanden in den späten 40er Jahren als episodenhafte Radio-shows, die später als halbstündige Fernsehformate adaptiert wurden. Dazu gehörten „The Jack Benny Program“ (1950)²² und „The Burns and Allen Show“ (1950)²³. In beiden Formaten spielten die Darsteller überspitzte und stereotype Versionen von sich selbst. In den meisten Folgen trat Jack Benny beziehungsweise George Burns vor Publikum auf die Bühne mit geschlossenem Vorhang, um eine Art Stand-Up Programm zu geben und die Geschichte einzuführen oder zu kommentieren, die folgend auf der Bühne dargestellt wurde. Dabei musste es nicht immer eine abgeschlossene Handlung geben. Die Handlungen folgten oft einer losen Vaudeville-Dramaturgie.²⁴ Dadurch gab es zwangsläufig auch keine vierte Wand, die die Illusion der dargestellten Geschichten aufrecht erhalten würde. Diese Shows entstanden nach dem Vorbild von Radioshows, bei denen es üblich war, dass ein Komiker bzw. Moderator die dargestellte Handlung kommentierte und keineswegs die Absicht vorhanden war, die Aufmerksamkeit mit Absicht auf das „Gemachte“ der Sendung zu lenken. Die TV-Version übernahm lediglich die Art und Weise, wie die Menschen dieses Genre gewöhnt waren und bevorzugten. Anfang der 50er Jahre startete die Sitcom „I Love Lucy“ (1951)²⁵, die erstmals kein

²¹ Wolf, 2011, S.2

²² Benny, The Jack Benny Program, 1950

²³ Burns, The Burns and Allen Show, 1950

²⁴ Vgl. Marc, 1989, S.22

²⁵ Arnaz, I Love Lucy, 1951

Ableger einer Radioshow war. Sie wurde zur beliebtesten Sitcom dieses Jahrzehnts. Sie erzählte vom Leben des Paares Lucy und Ricky Ricardo, die in einer klassischen Ehe lebten. Er ist Chef eines Nachtclubs und sie Mutter und Hausfrau. „I love Lucy“ gilt heute als Vorreiter der heutigen Sitcom und etablierte das Multi-Camera Set-Up, bei dem man erstmals mit mehreren Kameras gleichzeitig aufgezeichnet hat und im Schnitt die besten Einstellungen verwendet hat. Der Humor wurde meist durch Lucy generiert, die auf ihre naive Art und Weise versuchte, aus ihrer Hausfrauenrolle auszuweichen und verrückte Ideen gegen den Willen ihres Ehemannes durchzusetzen. Dabei wurden Lacher vor allem durch den pointierten Schlagabtausch der Hauptdarsteller generiert. Am Ende jeder Folge sieht Lucy dennoch meist ihre Fehler ein und wird von ihrem Ehemann Ricky liebevoll zurechtgewiesen. So stand Lucy stellvertretend für eine Generation von Frauen, die nach dem zweiten Weltkrieg mit heimkehrenden, nach Dominanz strebenden Männern klarkommen musste.²⁶ Durch die komödiantische Aufbereitung wurde dieses brisante Thema jedoch gesellschaftlich vertretbar abgeschwächt.²⁷

Allgemein gibt es in dieser Zeit einen Trend zur Kernfamilien-Sitcom mit klar verteilten Rollen. Der Mann arbeitet hart, um das Geld zu verdienen und die Frau kümmert sich um die Kinder und den Haushalt. Der Humor dieser Serien entstand oft durch die Unterschiede zwischen Mann und Frau und den Missgeschicken, die ihnen im Alltag passierten.

In den 60er Jahren war der Kalte Krieg allgegenwärtig und auch der Koreakrieg und der sich ankündigende Vietnamkrieg schürten Ängste in der Bevölkerung. Dagegen ging die amerikanische Sitcom schon propagandaartig vor und idealisierte das amerikanische Leben extrem, wie Jürgen Wolf in „Sitcom. Ein Handbuch für Autoren“ schreibt²⁸. Eine zweite Kategorie befriedigte den Wunsch nach Eskapismus. Das Thema Familie wurde zudem zunehmend ergänzt durch fantastische Elemente, wie in „The Munsters“ (1964)²⁹, „The Addams Family“ (1964)³⁰ oder „I Dream Of Jeannie“ (1965)³¹. In allen drei Beispielen hatten die Protagonisten übernatürliche Kräfte oder waren selbst klassische Fantasiegestalten. Zu dieser Art von Sitcom schreibt Harald Keller in „Kultserien und ihre Stars“:

²⁶ Vgl. Furrer, 2002, S.13

²⁷ Ebd.

²⁸ Wolff, 1997, S.16

²⁹ Burns, The Musters, 1964

³⁰ Levy, The Addams Family, 1964

³¹ Sheldon, I Dream Of Jeannie, 1965

„Durch ihre Verkleidung als „Weltfremde“ konnten sie die patriarchale Rollenverteilung und die mit ihr einhergehenden Wertvorstellungen ad absurdum führen, ohne Anstoss zu erregen.“³²

Zudem kommt bei diesen Serien die Theorie des „Suspension of Disbelief“ voll zum Tragen. Dieser Begriff wurde 1817 von dem Philosophen Samuel Tyler Coleridge geprägt. Die Theorie erklärt das Verhalten von Menschen gegenüber fiktionalen Werken, besonders wenn diese übernatürliche oder unlogische Elemente enthalten. Sie geht davon aus, dass Menschen willkürlich ihre Ungläubigkeit aussetzen, um das Medium genießen zu können.

Die Sitcoms der 70er Jahre hatten ein großes Ziel: Das Aufbrechen von Tabus. Dazu gehörte die Emanzipation der Frau von der perfekten Hausfrau und Mutter, hin zur selbstständigen und selbstbewussten Frau. Diese Haltung wurde stark von der Gesellschaft vorgegeben. Die Frauenrechtsbewegung in den USA stand in den 70er Jahren auf ihrem Höhepunkt. In dem Zusammenhang ist „Die Mary Tyler Moore Show“ (1970)³³ zu nennen. Sie veränderte die Rolle der Frau im Fernsehen. Und war

„im Sitcomgenre, die erste finanziell unabhängige Frau, die am Arbeitsplatz Männern die Stirn bot und zu Hause ein zufriedenes, unabhängiges Singledasein kultivierte.“³⁴

Gleichzeitig wurden Serien entwickelt, die einen sarkastischeren und zynischeren Blick auf die Welt warfen. Sie waren sozialkritisch, aber dabei immer noch höchst unterhaltsam. Die Serie „M*A*S*H“ (1972)³⁵, beispielsweise, dreht sich um ein mobiles Feldlazarett der US-Army während des Korea-Kriegs. Die Serie hat einen sehr dunklen und zynischen Humor, was ihr oft die Kategorisierung „Dramedy“³⁶ einbrachte.

„Statt durch absurde Komik eine künstliche, wohltuende Distanz zu einem heiklen Thema zu schaffen, bebilderte die Serie unmissverständlich die Sinnlosigkeit des Krieges.“³⁷

Diesen Ansatz der Vermeidung einer „künstlichen Distanz“ wählen auch Sitcoms, wie „All in the Family“ (1971)³⁸, in der der Protagonist ein alter, griesgrämiger Rassist war

³² Vgl. Furrer, 2002, S.14, zitiert nach Keller, 1996, S.149

³³ Brooks, The Mary Tyler Moore Show, 1970

³⁴ Furrer, 2002, S.16

³⁵ Gelbart, M*A*S*H, 1972

³⁶ Siehe Glossar, S.70

³⁷ Holzer, 1999, S.54

und Themen wie Rassismus, Homosexualität oder Vergewaltigung angesprochen wurden. Durch den tabulosen Umgang mit diesen Themen und der unverblünten Sprache entstand so der typische Sitcom Humor der 70er Jahre.

Die frühen 80er Jahre könnten als Renaissance der Familien-Sitcom gewertet werden. Dabei vermischten sich jedoch oft stilistische Mittel, die aus dem heile-Welt Kosmos der 60er und der tabulosen Sprache der 70er Jahren entsprangen. Die Sitcom musste sich immer wieder neu erfinden, um angesichts neu entstehender Sender und Angebote erfolgreich zu bleiben. Kritiker dieser Zeit sagten damals den Untergang der Sitcom voraus. So entstanden Serien wie beispielsweise „The Cosby Show“ (1984)³⁹. Diese bildete erstmals das Leben einer erfolgreichen und glücklichen afroamerikanischen Familie ab. Gegen Ende der 80er Jahre wendete sich das Blatt und die heile Familien-Sitcom wurde zunehmend dekonstruiert. Im Angesicht einer wirtschaftlichen Rezession in den USA, entstanden Sitcoms, die das wirkliche Leben mit all ihren Schikanen zeigen wollten. In „Roseanne“ (1988)⁴⁰ bewältigten die titelgebende Protagonistin und ihr Mann Dan

„ihren nicht immer einfachen Alltag, der aus elementaren Dingen wie unbezahlten Stromrechnungen und hungrigen Kindern bestand, mit einem gewaltigen Maß an Zynismus und Abgeklärtheit.“⁴¹

Die vollendete Dekonstruktion der Familien-Sitcom schafften Ende der 80er Jahre „Married...With Children“ (1987)⁴² und die Animationsserie „The Simpsons“ (1989)⁴³. Damit stellten sie einen metareferentiellen Umschwung innerhalb des Genres dar, da sie sich auf zuvor Dagewesenes intertextuell bezogen (und im Falle der Simpsons noch beziehen) und ad absurdum führten. So wird in „Married...With Children“ das Wissen der Zuschauer um Sitcom-Klischees vorausgesetzt und pointiert persifliert. Auch die bis heute erfolgreiche Serie „The Simpsons“ spielt mit den Konventionen der klassischen Sitcom und stellt sie „inhaltlich bewusst auf den Kopf“⁴⁴. Diese neue Art von Sitcoms war respektlos und bediente sich oft des Sarkasmus, der Ironie und Beleidigungen. Zu den Simpsons schreibt McConnell:

³⁸ Lear, All in the Family, 1971

³⁹ Cosby, The Cosby Show, 1984

⁴⁰ Barr, Roseanne, 1988

⁴¹ Furrer, 2002, S.17

⁴² Leavitt, Married...with Children, 1987

⁴³ Groening, The Simpson, 1989

⁴⁴ Furrer, 2002, S.17

„So they are caricatures not just of us but of us in our national delusion that the life of the sitcom family is the way things are ‘supposed’ to be.“⁴⁵

In diesem Kapitel sollte klar gemacht werden, dass die einzige logische Konsequenz vieler Jahrzehnte der Sitcom nur die bewusste Dekonstruktion derer sein kann. Ein Umdenken hatte eingesetzt, welches dem Zuschauer ein Wissen über Klischees, Konventionen und Humor zuvor dagewesener Sitcoms unterstellte. In einem Artikel der New York Times von 2008 hieß es über die neuen selbst-reflexiven Sitcoms:

„Metafiction emerged from a group of self-aware writers who analyzed their own work like critics; and in the same way, today’s digressive sitcoms come from a generation of comedy writers (and viewers) who understand the ins and outs of the most popular format of 30-minute storytelling“⁴⁶.

Dieses Wissen wird durch eine ganze Reihe stilistischer Mittel humoristisch umgesetzt. Diese Techniken haben ihren Ursprung in der Hochphase der literarischen Metafiktion der 60er und 70er Jahre⁴⁷. Ein Zitat von Umberto Eco über den Kern der Postmoderne kann auch auf die Meta-Sitcom übertragen werden, da sie auch die Intertextualität als Form transtextueller Metareferenz benutzt. Beispielsweise könne ein Liebhaber nicht sagen „I love you madly“ ohne argwöhnisch betrachtet zu werden. Vielmehr kann er nur sagen: „As Barbara Cartland would put it: I love you madly.“ Letzteres deute auf ein gemeinsames Bewusstsein des „schon mal Gesagten“ und ein einvernehmliches Vergnügen an der ironischen Manipulation dessen für seine eigenen Zwecke hin.⁴⁸

Im nächsten Kapitel wird an die Geschichte der Sitcom im ausgehenden 20. Jahrhundert angeknüpft. Jedoch wird speziell auf die Sitcoms mit metaisierenden Elementen eingegangen, die seit den 90er Jahren produziert wurden. Es soll die Frage erörtert werden, ob es einen „Metareferential Turn“, wie ihn Wolf⁴⁹ definiert, auch im Genre Sitcom gibt.

⁴⁵ McConnell, 1990, S. 390

⁴⁶ Simonini, 2008, New York Times, URL: http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwIn-comedy-t.html?ref=magazine&_r=0 [Stand:31.01.2013]

⁴⁷ Vgl. Ebd.

⁴⁸ Vgl. Allen, 1992, S. 332

⁴⁹ Wolf, 2011, S.1-51

3.2 1990-heute

Wie in Kapitel 3.1 festgehalten, begann mit Sitcoms wie „Married With Children“ und „The Simpsons“ ein Umdenken. Zuvor wäre der Erzählstil verhältnismäßig

„konservativ und weitgehend dem Ziel der Illusionsbildung verpflichtet,⁵⁰

stimmt Gymnich Thompson zu, welche den Erzählstil so beschreibt:

“Classical films and television programs hide their cleverness in a show of simplicity.”⁵¹

Diese Zeiten waren zunehmend vorbei. Begünstigt oder vielleicht sogar erst ausgelöst wurde dieser Wandel durch ein zunehmend größeres Programmangebot. Wo vorher die drei großen Networks NBC, CBS und ABC mit Serien dominierten, differenzierte sich der amerikanische Fernsehmarkt ab Mitte der 80er Jahre zunehmend. Kabelsender wie HBO produzierten erstmals qualitativ hochwertige Serien. Diese konnten mit den Serien der Networks mithalten und mussten weniger auf Einschaltquoten achten, da sie sich durch ihr Pay-TV Modell finanzierten. Dazu erhielten VHS Kassetten (heute durch Festplattenrecorder mit „Season Pass“⁵² ersetzt) Einzug in amerikanische Haushalte und damit die Möglichkeit, Sendungen aufzuzeichnen, was dazu führte, dass die Zuschauer eine viel größere Anzahl an Programmen sehen konnten, und das, wann und wie sie wollten.

Selbstreflexive Darstellungsformen finden vermehrt Eingang in die populäre Kultur. Gymnich konstatiert, dass besonders seit den 90er Jahren audio-visuelle Medien bei Erzählungen neben dem ‚Was‘ auch nach dem ‚Wie‘ fragen und auch stärkeren Gebrauch von experimentellen Darstellungsformen machen.⁵³ Auch Malpas hat ganz ähnliche Ansichten zum Fernsehen, die aber eher im Bereich des Komischen liegen. Er schreibt,

„[Postmodern television] “evokes ideas of irony, disruption, playfulness, parody, hyper-reality and simulation.”⁵⁴

⁵⁰ Gymnich, 2007, S.128

⁵¹ Vgl. Gymnich, 2007, S.128, zitiert nach Thomson, 2003, S. IX

⁵² Siehe Glossar, S.71

⁵³ Gymnich, 2007, S.128

⁵⁴ Malpas, 2005, S.7

Diese treten laut Malpas als Mix der Stile, Untergrabung von Meinungen und Handlungen und Selbst-Widersprüchen auf, in denen nichts ist, wie es scheint.⁵⁵ Innerhalb all diesen Umschwungs hat sich ein Phänomen besonderer Quali- und Quantität herausgebildet: Die Metareferenz.⁵⁶ Diese definiert sich laut Wolf so:

„[Metaisierung ist] ein Ebenensprung von einer ersten kognitiven oder kommunikativen zu einer höheren Ebene [...], auf der Gedanken, Äußerungen und Elemente der ersten Ebene ihrerseits Objekt von Reflexion und Kommunikation werden.“⁵⁷

Die Tendenz der zunehmenden Metaisierung im Mainstream des Fernsehens beschreibt Rajewsky als eine Tendenz, die in einem produktionsseitigen Vertrauen in die Kompetenz der Zuschauer besteht, das „metareferenzielle Spiel“ zu spielen und auf der Rezipientenseite ein Vergnügen, dieses wirklich zu spielen.⁵⁸

Im Fernsehen beziehungsweise in der Sitcom ist eine erhöhte Metaisierung erst ab den späten 80er Jahren festzustellen. Alle Autoren des Sammelbandes „The Metareferential Turn in Contemporary Arts And Media“, sowie „Metaisierung in Literatur und anderen Medien“ gehen davon aus, dass Metareferenzen in keiner Zeit in so einer Häufigkeit auftraten, wie es in den letzten zwanzig bis dreißig Jahren der Fall war.⁵⁹

Bei der Kategorisierung der Metareferenzen innerhalb von Comedy Serien treten jedoch Lücken auf. Die Fachliteratur ist sich bis heute nicht einig, wie man Meta-Phänomene typisieren und in die postmodernen Stilmittel einordnen kann. Wolf redet auch von einem „Terminologiedickicht“, welches nach „einer gewissen Systematik der Konzepte und Begriffe verlangt“.⁶⁰ Er führt resignierend an, dass

„es [...] scheint, als ob jeder Versuch, in das Gebiet der Metasierungsdebatte eine Systematik einführen zu wollen, Narretei wäre.“

Polemisch vergleicht er diesen Versuch mit dem Tragen von

„halbtoten Eulen in den Smog und Feinstaub des heutigen Athens.“⁶¹

⁵⁵ Ebd., S. 23

⁵⁶ Vgl. Wolf, 2011, S. 1

⁵⁷ Vgl. Wolf, 2011, S. 4, zitiert nach Wolf, 2009, S.3

⁵⁸ Rajewsky, 2011, S. 417

⁵⁹ Vgl. Wolf, 2011, S.1-51

⁶⁰ Wolf, 2007, S. 29

⁶¹ Ebd.

Dass, um einen wissenschaftlichen Diskurs zu führen, eine Systematik zwingend notwendig ist, stellt er dennoch fest.

„Das scheinbare Chaos der [Meta-] Phänomene bedarf kognitiver Ordnungsversuche und seien die vorgeschlagenen Konzeptordnungen noch so problematisch und vorläufig.“⁶²

Als annähernd passend auf die Systematisierung von Meta-Phänomenen in Comedy Serien erweist sich Wolfs Binnentypologie. Jedoch muss er selbst einschränken

„dass die Typisierung wie ich [Wolf] sie versucht habe, nicht mehr, als eine Basis erstellen sollte, ein Fundament auf dem andere hoffentlich mit Gewinn weiterarbeiten können.“⁶³

⁶² Ebd., S.30

⁶³ Ebd., S. 59

4 Das Spektrum der Metaphänomene in Sitcoms

Um die humoristische Funktion der Metareferenzen in Sitcoms untersuchen zu können, muss zuerst festgehalten werden, welche Spielarten sich unter dem diesem Oberbegriff „Metareferenz“ überhaupt befinden. In Anlehnung an Wolfs Binnentypologie⁶⁴ bietet sich diese Einordnung an, um alle Formen des Meta-Humors in Sitcoms zu erfassen.

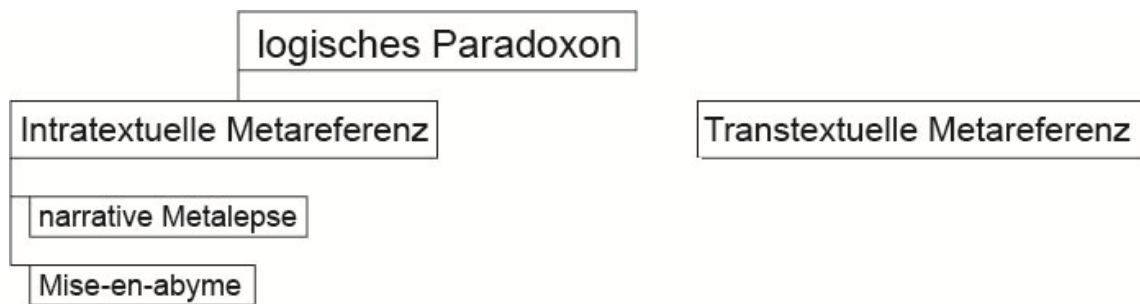


Abbildung 1 einfache Typisierung der Metareferenzen

In den folgenden Unterkapiteln wird diese Typologie im Einzelnen erklärt, um auf die empirische Untersuchung vorzubereiten.

4.1 Logisches Paradoxon

In der in Abbildung 1 dargestellten Typisierung wird das logische Paradoxon⁶⁵ als Oberbegriff der Intratextuellen Metareferenzen dargestellt. Ein Paradoxon ist ein scheinbarer oder wirklich unlösbarer Widerspruch der Logik oder dem gesunden Menschenverstand. Selbst die Postmoderne, die immer wieder mit Metareferenzen in Verbindung gebracht wird, ist bei näherer Betrachtung ein Paradoxon, da sie die Anschauung vertritt, dass es nicht eine Wahrheit gibt, sondern viele verschiedene Ansichtsweisen und Schattierungen. Aber diese Definition an sich wäre eigentlich auch eine Wahrheitsbehauptung und demnach ungültig aus postmoderner Sicht. Ein Teufelskreis, der mit purer Logik nicht zu brechen ist.⁶⁶

⁶⁴ Wolf, 2007, S.40ff

⁶⁵ Vgl. Berger, 1998, S.212

⁶⁶ Vgl. Tarnas, 1991, S.401

Zu den logischen Paradoxa gehört die intratextuelle Metareferenz, die alle Metareferenzen umfasst, die eine selbstreflexive Qualität besitzen.

Das logische Paradoxon ist hier als Oberbegriff oder als Kern des Humors in der intratextuellen Metareferenz und des Selbstwiderspruchs zu sehen. Auch Berger sieht in der Inkongruenz, die logischen Paradoxa inhärent ist, den Kern des Humors. Allerdings verbindet er logische Paradoxa inklusive seiner Unterarten exklusiv mit der Postmoderne, wenn er schreibt, dass

„postmodernism and humor/jokes resemble and depend on each other in many direct, indirect and subtle ways.“⁶⁷

Mit der Postmoderne meint er jedoch die stilistischen Mittel, um die es auch hier geht. Die aber, wie in Kapitel 2 beschrieben, nicht mehr nur der Postmoderne zugeschrieben werden können.

4.2 Intratextuelle Metareferenz

In Wolfs Binnentheorie unterscheidet er 2007 die intra- und transtextuelle Metareferenz.⁶⁸ 2009 tauchen diese Begriffe nicht mehr auf, als er abermals versuchte Metareferenzen zu kategorisieren. Jedoch prägte er dort zwei andere Begriffe, die die gleichen Sachverhalte meinen: intrakompositionelle und extrakompositionelle Metareferenzen.⁶⁹ Mit anderen Worten auch werkinterne und werkexterne Metareferenz. Nachfolgend werden jedoch immer die Formulierungen intra- und transtextuelle Metareferenz verwendet, da sie besser beschreiben auf welchen Text die Referenz abzielt. In der intratextuellen Metareferenz (intrakompositionell, werkintern) bezieht sich die

„Metaisierung auf Elemente oder Aspekte des vorliegenden Werkes.“⁷⁰

Die transtextuelle Metareferenz beschreibt alle anderen Formen der Metareferenz, die sich jenseits dieses Werkes (werksextern) finden. Das jedoch, ohne die Medien in der Funktion als selbst-referenzielles System zu verlassen.⁷¹ Damit sind alle intertextuellen Bezüge gemeint, wie das Zitieren aus anderen Werken oder die Parodie anderer Genre. Die Unterscheidung zwischen intra- und transtextueller Metareferenz sind

⁶⁷ Berger, 1998, S.213

⁶⁸ Wolf, 2007, S.44

⁶⁹ Wolf, 2009, S.37

⁷⁰ Wolf, 2007, S.44

⁷¹ Vgl. Wolf, 2009, S.38

Oberbegriffe, die nicht mit den Mitteln (narrative Metalepse, Mise-en-abyme, Parodie etc.) verwechselt werden dürfen. Sie stecken nur das Spektrum ab, in welchem sich Metareferenzen bewegen. Und, im Falle der intratextuellen Metareferenz, ist sie selbst wiederum nur eine Spielart des logischen Paradoxons. Denn die Mittel, mit denen man eine intratextuelle Metareferenz erreicht, sind selbst nicht immer an logische Regeln gebunden.

“The border-crossing implied in metalepsis is not just of any kind but of a paradoxical, ‘impossible’ nature,”⁷²

schreibt Wolf dazu. Intratextuelle Metareferenzen beinhalten alle selbst-reflexiven und selbst-referenziellen Referenzen, die zum Spektrum der narrativen Metalepse/mise en abyme gehören. Sie können in expliziter und auch impliziter Form vorkommen. Explizit, wenn mit direkten Indikatoren, Wörtern (Lexemen) wie „Film“, „Fernsehen“ oder „Charakter“, von einem Meta-Level eine Aussage über das Werk oder System gemacht wird, zu dem es gehört, um beim Rezipienten ein Bewusstsein für das Medium hervorzurufen. Implizite Formen brauchen immer auch eine Kooperation mit dem Rezipienten, wie Wolf schreibt, um verstanden zu werden.⁷³ Auch schreibt er, dass

„beide Formen [explizite und implizite Metareferenzen] [in] verbalen Medien leicht durch das Kriterium der Zitierbarkeit semantisch metareferentieller Lexeme [Wörter] zu definieren [sind]. Wo eine solche Zitierbarkeit vorliegt, handelt es sich um explizite Metareferenz.“⁷⁴

Beispiel 1

Explizite intratextuelle Metareferenz:

In der Serie “The Simpsons” finden sich häufige Anspielungen darauf, dass die Charaktere (scheinbar) wissen, dass sie nur fiktionale Figuren in einer Fernsehserie sind und als Meta-Kommentar Produktions- oder Rezeptionsbedingungen kommentieren.⁷⁵

Ganz am Ende der Folge „Duffless“⁷⁶ findet folgender Dialog zwischen Homer und Bar-Besitzer Moe statt.

⁷² Wolf, 2009, S.52

⁷³ Vgl. Wolf, 2009, S.40, 43-45

⁷⁴ Wolf, 2007, S.42

⁷⁵ Gymnich, 2007, S.144

⁷⁶ The Simpsons, 1993, S04E16 Duffless

Homer: *[stellt sein volles Glas Bier auf den Thresen]* Put it in the fridge Moe, I got a date with my wife.

Moe: You'll be back! *[zeigt mit dem Finger auf verschiedene Kunden]* And so will you. And you. *[zeigt mit dem Finger dahin, wo die Kamera, also der Zuschauer vor dem Fernsehen, sein müsste. Dann stellt sich heraus, dass er eigentlich auf Barney zeigt]*



Abbildung 2 explizite intratextuelle Metareferenz⁷⁷

Durch den Fingerzeig direkt an die Zuschauer und die Aussage, dass auch sie wiederkommen werden (um eine neue Folge zu gucken), verlässt Moe die diegetische Ebene und überschreitet die Schwelle zur realen Welt (extradiegetischen Ebene). Die fiktionalen Grenzen verschwimmen und es wird scheinbar offengelegt, dass sich zumindest der Charakter Moe bewusst ist, dass ihn a) Leute von außen beobachten und b) er sich in einer aus Folgen bestehenden Serie befindet. Der komische Effekt wird jedoch erst erzielt, indem die Metareferenz augenzwinkernd zerstört wird, da sich herausstellt, dass gar nicht das Publikum, sondern der Alkoholiker Barney gemeint ist.

⁷⁷ The Simpsons, 1993, S04E16 Dufless

Beispiel 2

Implizite intratextuelle Metareferenz:

In der Folge „My Whole Life Is Thunder“⁷⁸ der Serie „30 Rock“ hat Hauptfigur Liz Lemon einen besonders guten Tag, weil sie frisch verheiratet ist. Fröhlich singt sie darüber ein selbst ausgedachtes Lied, welches die gleiche Melodie hat, wie die Titelsequenz der Serie selbst. Später summt sie den Anfang der Titelmelodie, welche nahtlos in die tatsächliche Titelsequenz übergeht. Dieses Beispiel bezieht sich auf einen Paratext (die Titelsequenz), zu dem der Charakter keinen diegetischen Zutritt hat. In diesem Beispiel ist das Überschreiten der Grenze zwischen Fiktion und Realität jedoch relativ schwach und nicht etwa als gewaltvolles Durchbrechen der vierten Wand, sondern eher als spielerischer Hinweis auf die paratextuelle Ebene zu sehen.⁷⁹ Das Implizite liegt an der Bedingung, dass der Zuschauer die Titelmelodie kennen muss, um diese Anspielung zu verstehen und zu genießen. Außerdem finden sich in dieser Metareferenz keine zitierbaren Lexeme.

4.2.2 Narrative Metalepse

In der Literaturwissenschaft, deren Erkenntnisse teilweise auch auf die Film- und Fernsehwissenschaft übertragen werden können⁸⁰, hat Genette die Metalepse als Überschreitung der (onto)logischen Grenze zwischen einer fiktionsinternen Binnenwelt und einer ebenfalls fiktiven Rahmenwelt beschrieben. Er schreibt in „Die Erzählung“:

„Jedes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten ins diegetische Universum (bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw.) oder auch [...] das Umgekehrte, zeitigt eine bizarre Wirkung, die mal komisch ist [...], mal phantastisch. Wir wollen den Ausdruck narrative Metalepse so weit fassen, dass er alle diese Transgressionen abdeckt.“⁸¹

Auf das Medium Film übertragen, bedeutet dies, dass eine Sitcom-Folge, in der eine Geschichte innerhalb der Geschichte erzählt wird, aus zwei diegetischen Ebenen besteht, wobei eine Ebene die metadiegetische⁸² der anderen ist. Ein Überschreiten

⁷⁸ 30 Rock, 2012, S07E08 My Whole Life Is Thunder

⁷⁹ Vgl. Feyersinger, 2011a, S.131

⁸⁰ Vgl. Feyersinger, 2011a, S.127

⁸¹ Genette, 1993, S.168

⁸² Siehe Glossar, S.70

dieser Grenzen durch die Figuren wird Metalepse genannt. Die Diegese⁸³ ist also die räumlich und zeitlich begrenzte Welt, in der die Erzählung stattfindet.⁸⁴ Wolf unternimmt den Versuch, den aus der Literaturwissenschaft stammenden Begriff Metalepse transmedial zu übertragen.⁸⁵ Thon hat diesen Ansatz aufgegriffen und ihn für das Genre Film weiter ausgebaut. So schreibt er:

„eine [...] paradoxe Grenzüberschreitung [setzt] immer eine Abgrenzung unterschiedlicher diegetischer Ebenen [voraus] und der Bruch mit der ‚Logik der Fiktion‘ immer ihre vorherige Etablierung.“⁸⁶

Nach dieser Definition sind beide Beispiele 1 und 2 narrative Metalepsen.

“The paradoxical impossibility of metaleptic transgressions seems to lay bare the fictionality of the work in which they occur and thus implies a meta-statement on its medial nature as an artefact”⁸⁷

schreibt Wolf. Ein entscheidender Punkt, der im Besonderen in der Comedy zu finden ist, ist die scheinbar paradoxe Metalepse (vgl. Beispiel 1). In dieser wird eine Metalepse vollkommen durchgeführt, bis sie am Ende mit einem ironischen Augenzwinkern wieder zurückgezogen oder relativiert wird.

Beispiel 3

In der Serie „Scrubs“ (2001)⁸⁸ findet man ein Beispiel einer impliziten intratextuellen Metareferenz in Form einer Metalepse. Die Folge „My Jerks“⁸⁹ beginnt mit dem Protagonisten J.D. wie er durch die Gänge seines Arbeitsplatzes (Krankenhaus) läuft. Plötzlich stoppt er, hält inne und zeigt mit dem Finger auf die rechte untere Bildschirmcke; dorthin, wo sich das Senderlogo von ABC befindet. Folgender Dialog zwischen ihm und dem Hausmeister beginnt:

J.D.: Oh, that's new! *[zeigt auf die rechte untere Bildschirmcke, wo das ABC Logo ist]*

⁸³ Siehe Glossar, S. 70

⁸⁴ Vgl. Sarkhosh, 2011, S.172

⁸⁵ Vgl. Wolf, 2009, S. 50-56

⁸⁶ Thon, 2009, S.86

⁸⁷ Wolf, 2009, S.50

⁸⁸ Lawrence, Scrubs, 2001

⁸⁹ Scrubs, 2009, S08E01 My Jerks

Hausmeister: *[taucht aus eben dieser Ecke auf, da er Kaugummi vom Boden abkratzt]* Oh yeah, my girlfriend gave me a watch.



Abbildung 3 implizite Metalepse⁹⁰

Auf rein diegetischer Ebene gibt dieser Dialog wenig her. Wenn jedoch der Umstand beachtet wird, dass „Scrubs“ mit dieser Folge das erste Mal auf ABC statt auf NBC lief, überschreitet J.D. die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit. Es entsteht der Anschein, als ob er sich seiner fiktionalen Rolle bewusst ist, indem er auf die paratextuelle Ebene (Senderlogo) aufmerksam macht und so die Konventionen der Bildspur aufdeckt.⁹¹ Mit den in Kapitel 3.2 beschriebenen Grenzen ist es zu begründen, dass die Metalepse im nächsten Schritt wieder aufgelöst wird. Es entsteht aber ein komischer Effekt, der durch die Durchbrechung der Grenzen, und damit auch einer Erwartungshaltung seitens des Rezipienten, erzielt wird. Eigentlich werden in diesem Beispiel sogar zwei Grenzen durchbrochen. Das erste Mal wird die etablierte logische Ebene, in der „Scrubs“ spielt, überschritten. Wenn die Relativierung einsetzt, wird diese Grenze ein zweites Mal überschritten. Diesmal jedoch von der entgegengesetzten Seite. Feyersinger beschreibt diese Form der Metalepse als „moderne, plausibel erklärte Transgression“ im Gegensatz zur „offensichtlichen postmodernen Variante“⁹², in der die Grenzüberschreitung nicht rational erklärt wird/werden kann. Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass dieser Witz in diesem Beispiel genau einmal funktioniert hat, nämlich bei seiner Erstaussstrahlung. Bei einer Ausstrahlung auf anderen Sendern, in synchronisierten Fassungen, sowie auf DVD, fällt die paratextuelle Ebene, also das

⁹⁰ Scrubs, 2009, S08E01 My Jerks

⁹¹ Vgl. Gymnich, 2007, S.135-144

⁹² Feyersinger, 2007, S.125

Senderlogo, weg und somit existiert auch keine Metalepse. Zur Verdeutlichung dieser Metalepsen-Struktur:

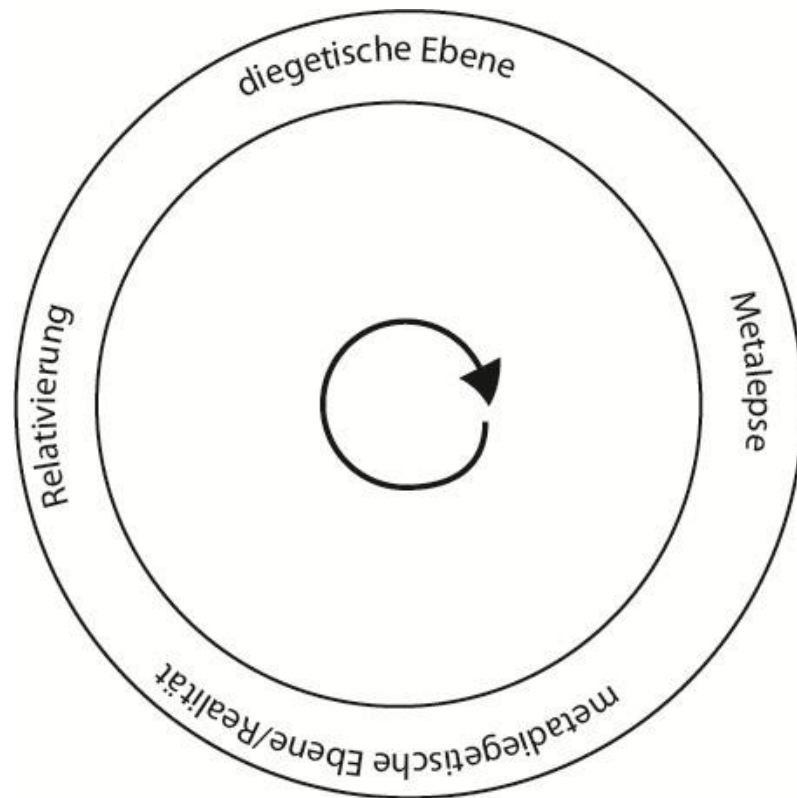


Abbildung 4 eigene Darstellung scheinbare Metalepse

Eine weitere Form der Metalepse ist die, bei der Figuren die Grenzen von Binnenerzählungen überschreiten.

Beispiel 4

Explizite Metareferenz durch eine scheinbar paradoxe, ontologische, metaleptische Transgression zweier diegetischer Ebenen:

Die Folge „Abed’s Uncontrollable Christmas“⁹³ der Serie „Community“⁹⁴ spielt größtenteils auf einer metadiegetischen Ebene, die auf der diegetischen Ebene erzählt wird. Während der gesamten Folge kommt es zu metaleptischen Grenzüberschreitungen

⁹³ Community, 2010, S02E11 Abed’s Uncontrollable Christmas

⁹⁴ Harmon, Community, 2009

zwischen den Binnenerzählungen, die Ryan als ontologische Metalepse⁹⁵ bezeichnet. In diesem Fall gehört sie auch zu den expliziten Metareferenzen. Wie in Beispiel 1 und 3, gibt es, sitcom-typisch, auch hier eine plausible Erklärung beziehungsweise Relativierung der Metalepse.

Die Figur Abed ist der Meinung, dass das diesjährige Weihnachtsfest das wichtigste von allen ist, da er die Welt seit dem Morgen nur noch als eine Stop-Motion-Animation wahrnimmt. Um ihren Freund aus dieser „Wahnvorstellung“ zu befreien, inszeniert die Gruppe eine psychotherapeutische Sitzung, in der Abed vorerst seinen „Weihnachts-Wahn“ ausleben darf. Die restliche Folge spielt im magischen, stop-motion animierten „Christmas Wonderland“, welches eigentlich nur ein Produkt von Abeds Fantasie ist.

Zwischen dieser Welt und der Bibliothek, wo sich die Freunde tatsächlich befinden, kommt es zu häufigen metaleptischen Grenzüberschreitungen. Das erste Mal als Prof. Duncan, welcher durch die Untersuchung dieses Falles auf Ruhm in der Psychologie hofft, optisch von der Bibliothek in das fiktive „Christmas Wonderland“ tritt.



Abbildung 5 Duncan überschreitet die Grenze zwischen den diegetischen Ebenen das erste Mal⁹⁶

⁹⁵ Ryan, 2006, S.207

⁹⁶ Community, 2010, S02E11 Abed's Uncontrollable Christmas



Abbildung 6 diegetische (links) und metadiegetische (rechts) Ebene⁹⁷

Neben den Gelegenheiten, wenn Prof. Duncan die metadiegetische Ebene durch eine ontologische Metalepse verlässt bzw. betritt, finden sich noch weitere rhetorische Metalepsen. Immer dann, wenn die Freunde Abed darauf aufmerksam machen wollen, dass die Welt, in der sie sich befinden nicht wirklich echt ist oder wenn sie selbst vergessen, dass sie sich in Abeds Scheinwelt befinden. Außerdem ist auffällig, dass alle Dialoge (auch die Dialoge in der metadiegetischen Ebene) aus der Perspektive der diegetischen Ebene entspringen und eher deskriptiv sind, da niemand außer Abed (und der Zuschauer) das „Winter Wonderland“ sehen kann.

Abed: *[Die Gruppe landet im Winter Wonderland]* We're here. Winter Wonderland! See how sparkly?

Pierce: What, are you crazy? All I see is a stud- *[wird unsanft von Shirley angestoßen]* oooh sparky wonderland!

In diesem Dialog wird klar, dass die Freunde Probleme haben, sich Abeds Fantasiewelt vorzustellen. Da sich jedoch, für den Zuschauer und Abed alle im Winter-Wonderland befinden, stören diese rhetorischen Metalepsen die aufgebaute Fiktion und der Zuschauer wird konstant daran erinnert, dass sich alle auf der diegetischen Ebene in der Bibliothek befinden und nur diese Ebene, der Realität (der Figuren) entspricht.

Was Beispiel 1-3 und 4 unterscheidet ist die Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Formen der Metalepse. Ryan unterscheidet die rhetorische Metalepse und die ontologische Metalepse:

⁹⁷ Community, 2010, S02E11 Abed's Uncontrollable Christmas

“Rhetorical metalepsis opens a small window that allows a quick glance across levels, but the window closes after a few sentences, and the operation ends up reasserting the existence of boundaries. [...] Whereas rhetorical metalepsis maintains the levels of the stack distinct from each other, ontological metalepsis opens a passage between levels that results in their interpenetration, or mutual contamination.”⁹⁸

Nach dieser Definition würden Beispiele 1-3 in die Kategorie rhetorische Metalepse fallen, da sie mit einem kurzen Augenzwinkern auf die paratextuelle Ebene bzw. die Realität verweisen. Beispiel 4 gehört zur ontologischen Variante, da Figuren physisch von einer Ebene in die andere übergehen.⁹⁹ Für Wolf gibt es jedoch noch eine dritte Form der Metalepse, die epistemologische Metalepse. In diese Kategorie würden Beispiele fallen, in denen der Charakter ein (scheinbares) Wissen um seine eigene Fiktionalität besitzt.¹⁰⁰ Jedoch sollte die epistemologische Metalepse eher als Sonderfall der rhetorischen und ontologischen Metalepse gesehen werden, da fast immer ein Wissen um die eigene Fiktionalität impliziert wird, wenn die Grenze zur Realität des Zuschauers überschritten wird. Dieses Überschreiten der Grenze zur Realität wird mit der rhetorischen und ontologischen Metalepse ausreichend beschrieben. Auch in Ryans Unterteilung werden solche Fälle nicht gesondert charakterisiert, sondern sind Bestandteil der rhetorischen bzw. ontologischen Metalepse. Die epistemologische Komponente kann als beschreibendes Attribut der rhetorischen und ontologischen Metalepse verwendet werden, soll hier aber nicht als dritte Unterart der Metalepse stehen. Thon führt weiter an, dass Ryans rhetorische Metalepsen zwar „genuin paradox“ (Beispiel 2) sein können, jedoch nur für einen kurzen Zeitraum. Sie haben keine „gravierenden Auswirkungen auf den Verlauf der Handlung“¹⁰¹. Wohingegen ontologische Metalepsen

„darüber hinaus eher ‚global‘ als ‚lokal‘ auf[treten], so dass es zu einer umfassenderen Vermischung zunächst ontologisch getrennt erscheinender diegetischer Ebenen kommt.“¹⁰²

Das scheinen auch die Beispiele zu bestätigen, welche im Falle von Beispiel 1-3 (rhetorisch) nur für den kurzen Moment der Referenz metaisierend wirken, also eine Aus-

⁹⁸ Ryan, 2006, S.207

⁹⁹ Vgl. Wolf, 2009, S.53

¹⁰⁰ Wolf, 2009, S.52-53

¹⁰¹ Thon, 2009, S.92

¹⁰² Ebd.

sage über die Fiktionalität des Werkes machen¹⁰³, wohingegen die Metalepse in Beispiel 4 (ontologisch) das Konzept der gesamten Folge darstellt und deswegen Auswirkung auf die gesamte Handlung hat. Ryans These, dass mit zunehmendem Umfang auch die Stärke der illusionsstörenden Wirkung zunimmt¹⁰⁴, lässt sich aus den Beispielen jedoch nicht ableiten. Beispiel 1,3 und 4 können als scheinbar paradoxe Metalepsen bezeichnet werden, da sie immer durch rationale Argumente oder der Suspension of Disbelief durch Genre Konventionen¹⁰⁵ erklärbar sind, sodass eine Gleichsetzung von ontologischer Metalepse mit „genuin paradoxer“ Metalepse bzw. rhetorischer Metalepse mit „scheinbar paradoxer Metalepse“, wie sie Thon in Anlehnung an Ryan nennt, nicht zulässig ist. Ohnehin bezeichnet Thon „genuin paradoxe“ Metalepsen im Film (und damit auch Fernsehen) als selten.¹⁰⁶

4.2.3 Mise-en-abyme

Eine Sonderform der narrativen Metalepse ist die Mise-en-abyme, die übersetzt aus dem Französischen „in den Abgrund (der unendlichen Wiederholung) geworfen“ bedeutet. Der fließende Übergang von der Metalepse zur Mise-en-abyme wird erfahrbar, wenn die Grenze zwischen der fiktionalen und der realen Welt, als Grenze zwischen zwei Welten innerhalb der Diegese reproduziert wird („this border between the fictional and real world can be reproduced within a fictional world in a mise en abyme“¹⁰⁷) und es somit zur „Geschichte in der Geschichte“ (Allgemein „X in der X“) kommt. Während es bei der Metalepse zu einer (zumindest angedeuteten) Grenzüberschreitung kommen muss, reicht bei der Mise-en-abyme die bloße Spiegelung, um einen paradoxen Effekt zu erzielen.

Entgegen des oft missverständlichen Namens, bedeutet mise-en-abyme die Wiederholung oder Spiegelung eines Werkes oder Teile eines Werkes in sich selbst, also ein Bild, welches sich selbst enthält.¹⁰⁸ Wolf begründet den potentiell metaisierenden Effekt der Mise-en-abyme mit der selbst-reflexiven Rekursivität, die ihr inhärent ist¹⁰⁹; also einer

¹⁰³ Vgl. Wolf, 2009, S.

¹⁰⁴ Vgl. Thon, 2009, S.92

¹⁰⁵ Vgl. Wolf, 2009, S.54

¹⁰⁶ Vgl. Thon, 2009, S.99

¹⁰⁷ Kukkonen, 2011, S.18

¹⁰⁸ Vgl. Wolf, 2009, S.56,

¹⁰⁹ Wolf, 2009, S.58

*„Spiegelung einer Makrostruktur eines literarischen Textes in einer Mikrostruktur
innerhalb desselben Textes“¹¹⁰.*

Jedoch hält er fest, dass gerade sie ein Ausdruck davon ist, dass das Phänomen der Metareferenzen in Abstufungen auftritt und bisweilen kaum bemerkbar oder gar nicht vorhanden ist. („metareference is a gradable phenomenon which sometimes can become so covert [...] that it is barely perceptible.“¹¹¹). Zur Zugehörigkeit der Mise-en-abyme zu den Metareferenzen argumentiert er:

“Where the recursivity is plausible, in particular, where it can be said to be a feature of a represented world [...] the prominence of the artificial similarity thereby involved will be low. As a consequence, the mise en abyme in question will not be conceived of as a metareferential phenomenon”¹¹².

Demnach sind Beispiele, in denen Fernsehserien in Fernsehserien auftauchen keine Metareferenzen per se. Diese Wiederholungen gehören zwar laut Dällenbach zur Mise-en-abyme (simple ipsoreflection)¹¹³, nach Wolf jedoch nicht automatisch zu den Metareferenzen, da das Vorkommen einer Serie in einer Serie ein plausibles Merkmal der Serie ist und nicht per se Wolfs Definition von einer Metareferenz entspricht.

Die Struktur der Mise-en-abyme wird deutlich, wenn man folgenden Dialog aus der Folge „The Psychology of Letting Go“¹¹⁴ der Serie „Community“ betrachtet:

Annie: Bitter much?

Britta: Say „bitter much“ much?

Annie: Say „say ‚bitter much‘ much“ much?

Hier wird die Struktur “say bitter much?” auf jeder Ebene gespiegelt, um den Gesprächspartner zu spöttisch zu imitieren, was in einer abstrusen Wiederholung des zuvor gesagten gipfelt. Konsequenterweise müsste Britta antworten:

Britta: Say, Say „say ‚bitter much‘ much“ much, much?

¹¹⁰ Wolf, 1993, S.296

¹¹¹ Wolf, 2009, S.58.

¹¹² Ebd.

¹¹³ Vgl. Fricke, 2011, S.256

¹¹⁴ Community, 2010, S02E03 The Psychology of Letting Go

Fricke unterscheidet grundsätzlich zwei Formen der Mise-en-abyme¹¹⁵:

- Gestufte Mise-en-abyme
 - Unendliche Mise-en-abyme
 - Rekursive Mise-en-abyme
- Paradoxe Mise-en-abyme

Die paradoxe Mise-en-abyme setzt er gleich mit der narrativen Metalepse und wird hier aus diesem Grund nicht näher beleuchtet.

Allerdings ist das Metaisierungs-Potential der gestuften Mise-en-abyme höher, je mehr Stufen die Mise-en-abyme aufweist und je näher sie der unendlichen Mise-en-abyme kommt. Das Metaisierungspotential ist außerdem abhängig vom jeweiligen Kontext und Umfang in dem die Mise-en-abyme auftaucht. Die einfach gestufte Spiegelung bei der Mise-en-abyme ist demnach ein Merkmal der dargestellten Welt und daher, nach Wolf, plausibel. Das würde ihren metaisierenden Effekt schmälern bzw. nicht existent machen. (Fehlende) Plausibilität ist jedoch nicht das alleinige Kriterium für Metareferenzen. Allgemein dürfen alle Mittel der Metareferenz nicht als oppositioneller Pol zu einer normalen Referenz (bei Wolf Heteroreferenz) betrachtet werden, „sondern [als eine bipolare] Skala, die ein Mehr oder Weniger an Übergangs- und Mischformen beinhaltet“¹¹⁶.

Beispiel 5

Gestufte und unendliche Mise-en-abyme:

Ein streitbares Beispiel zur Einordnung einer Mise-en-abyme in die Metareferenzen ist die Prämisse der Serie „30 Rock“¹¹⁷. Die Sitcom handelt von einem Autoren-Team bei NBC, welches die Comedy Show „TGS“ (ähnlich Saturday Night Live) produziert. Die Chefautorin von „TGS“, Liz Lemon, wird dabei von der Chefautorin von „30 Rock“, Tina Fey, gespielt. Diese Mise-en-abyme hat also zwei Stufen:

1. Das echte Autoren-Team produziert die Sitcom „30 Rock“ auf NBC,

¹¹⁵ Fricke, 2011, S.256-257

¹¹⁶ Wolf, 2007, S.32

¹¹⁷ Fey, 30 Rock, 2006

2. Das Autoren-Team in der Diegese produziert die Comedy-Show „TGS“ auf NBC

Damit spiegelt sich die Realität innerhalb der diegetischen Ebene als Show in der Show wider. Laut Wolf wäre dieser Umstand jedoch ein plausibles Merkmal der Serie und deswegen weniger eine Meta-, sondern mehr Heteroreferenz.

Die Streitbarkeit in diesem Beispiel liegt jedoch in der Funktion dieser Prämisse. Die gespiegelte Realität lässt es zu, dass in „30 Rock“ immer wieder (kritische) Meta-Kommentare auf das Medium Fernsehen und das Genre Sitcom, aber im Besonderen auch auf den eigenen Sender NBC, vorkommen. Dieser Umstand fällt in eine von Wolf aufgestellten Bedingungen für Metareferenzen: Das Verlagern des Fokus auf Aspekte des Mediums und dessen Produktions-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen.¹¹⁸ Auch Gymnich bezeichnet dieses „Bezugnahme auf die Produktions- und Rezeptionsbedingungen“¹¹⁹ als eine Form der Metaisierung in audiovisuellen Medien.

Desweiteren lässt diese Form der Mise-en-abyme ein Gedankenspiel zu, das dem Überbegriff des logischen Paradoxons entspricht. Denn wenn „TGS“ eine Serie innerhalb „30 Rock“ ist, welche ja auch nur eine Serie ist, ist es dann nicht denkbar, dass „30 Rock“ auch nur eine Serie innerhalb einer Serie ist, die wiederum von einem Autorenteam geschrieben wird, welches selbst auch nur Fiktion innerhalb einer Serie ist usw. ? Hier geht die Metareferenz sogar so weit, dass sie die Realität angreift, in der sich der Zuschauer befindet. In dieser Funktion ist die Mise-en-abyme klar als Sonderform der narrativen Metalepse erkennbar, da sie die Grenze zwischen Fiktion und Realität theoretisch und in den Grenzen des möglichen Gedankenspiels überschreitet.¹²⁰ In dieser Form deutete die Prämisse von „30 Rock“ sogar eine unendliche Mise-en-abyme an, die nach Fricke eine Unterkategorie der gestuften Mise-en-abyme ist.¹²¹

Rekursive Mise-en-abyme:

Die rekursive Metalepse wird oft mit dem Bild der Schlange erklärt, die sich selbst in den Schwanz beißt.¹²² Thon beschreibt sie auch als

„[Blick] in den Abgrund des sich ins Unendliche fortsetzenden Selbstbezugs.“¹²³

¹¹⁸ Wolf, 2009, S.30

¹¹⁹ Gymnich, 2007, S.144

¹²⁰ Vgl. Sarkhosh, 2011, S.191

¹²¹ Vgl: Fricke, 2011, S.257

¹²² Vgl. Thon, 2009, S.97 und Fricke, 2011, S.264

Im Film äußert sich die rekursive Mise-en-abyme oft als vom Protagonisten selbst erschaffene Diegese oder die Erzählung von der Erschaffung jener Erzählung. Die rekursive Mise-en-abyme funktioniert so als (endlose) Schleife, die sich immer wieder selbst erschafft. Ein berühmtes Beispiel aus der Malerei ist M.C. Eschers Lithographie „Drawing Hands“.

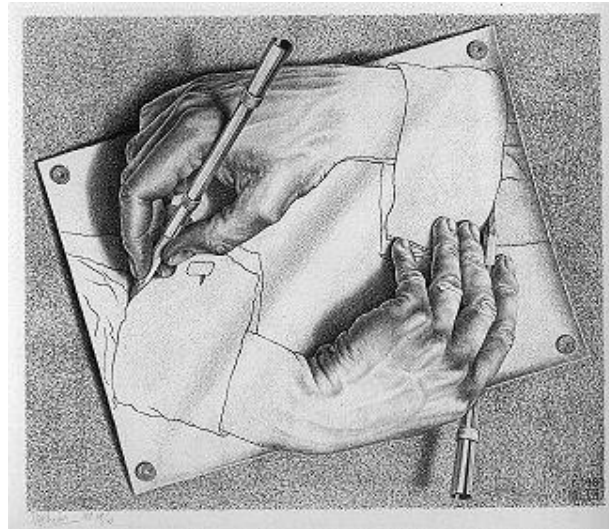


Abbildung 7 rekursive Mise-en-abyme in der Malerei¹²⁴

Diese Art der Mise-en-abyme beziehungsweise der ontologischen Metalepse kann bei so einer starken Ausprägung zu den genuin paradoxen Metareferenzen gehören, da es in der Realität unmöglich ist, dass sich zwei Hände selbst produzieren („as it is impossible in reality that a drawing hand is produced by another drawing hand“¹²⁵). Im Medium Film wäre so ein starke rekursive Mise-en-abyme vorstellbar, wenn der Protagonist einer Geschichte die Geschichte, die erzählt wird, erst selbst erschafft. Ein Beispiel dafür ist der Film „Adaptation“¹²⁶. Der reale Drehbuchautor, Charlie Kaufman, schrieb das Drehbuch zu „Adaptation“ als Adaption des Romans „The Orchid Thief“. Der Film behandelt die Figur Charlie Kaufman, der die Filmadaption des Romans „The Orchid Thief“ schreibt, welche auch nur die Entstehungsgeschichte der Adaption von „The Orchid Thief“ durch Charlie Kaufman ist usw. Der Film endet mit Charlie, „der plant das Drehbuch mit einer Sequenz zu beenden, in der Charlie plant, das Drehbuch mit einer Sequenz zu beenden, in der Charlie plant, das Drehbuch mit einer Sequenz

¹²³ Thon, 2009, 97

¹²⁴ Escher, 1948, Drawing Hands

¹²⁵ Wolf, 2009, S.42

¹²⁶ Jonze, 2002, Adaptation

zu beenden...¹²⁷. Dadurch wird der gesamte Film zu einer sich unendlich wiederholenden Schleife, die genuin paradox ist. Diese Wirkung wird sogar noch verstärkt, wenn der Film die Grenze zur realen Welt überschreitet, indem in den Credits als Drehbuchautoren Charlie und Donald Kaufman aufgeführt werden, wobei Donald Kaufman eigentlich nur der fiktive Zwillingsbruder von Charlie ist, der am Ende des Films stirbt. Alle anderen Hauptfiguren, die im Film vorkommen existieren auch in der Realität. Und so ist es für den Zuschauer schwer die Grenze zwischen Fiktion und Realität klar zu erkennen. Thon beschreibt diesen Zustand als „recht komplexe Spiegelungen unterschiedlicher diegetischer Ebenen“¹²⁸. Diesen Hang zu immer komplexeren narrativen Strukturen findet man immer häufiger im Mainstreamkino, wie Thon schreibt:

„[es ist] eine noch relativ junge filmgeschichtliche Entwicklung der Popularisierung von Filmen mit komplexer narrativer Struktur [zu beobachten]“¹²⁹

Dazu gehören „Adaptation“, „Eternal Sunshine Of The Spotless Mind“¹³⁰, „Fight Club“¹³¹ und „Inception“¹³², um nur einige Mainstream-Filme mit komplexer narrativer Struktur zu nennen.

Weiter beobachtet Thon,

„dass es sich beim Auftreten von nicht-plausibilisierbaren Metalepsen zumindest im Mainstream-Film nach wie vor eher um eine Seltenheit handelt.“¹³³

Das Gleiche kann auch über Sitcoms gesagt werden, die davon leben, eine feste Erzählweise zu besitzen. Eine rekursive Mise-en-abyme kann demnach in den meisten Fällen nur als Teil einer Folge oder als Witz *über* derartige Phänomene auftauchen. In dem Fall wird keine Illusion gestört und selten eine Aussage über die Sitcom als mediales Produkt gemacht. Es resultiert aus dem Spaß, den die Autoren an solch paradoxen Phänomenen haben.

¹²⁷ Thon, 2009, S.98

¹²⁸ Ebd. S.96

¹²⁹ Ebd. S.91

¹³⁰ Gondry, Eternal Sunshine Of The Spotless Mind, 2004

¹³¹ Fincher, Fight Club, 1999

¹³² Nolan, Inception, 2010

¹³³ Ebd. S.99

Beispiel 6

In der Folge „Messianic Myths And Ancient Peoples“¹³⁴ der Serie Community ist Abed besessen davon, einen Meta-Film über Jesus zu drehen und erklärt Shirley sein Konzept wie folgt:

Abed: Absolutely. But the story's been told to death so I want to approach it in a new way. We need a Jesus movie for the post-postmodern world.

Shirley: like... Jesus as a rapper?

Abed: No. ...I want to tell the story of Jesus from the perspective of a filmmaker exploring the life of Jesus.

Shirley: that sounds... very appealing to filmmakers.

Abed: See, in the filmmaker's film, Jesus is a filmmaker trying to find god with his camera. But then the filmmaker realizes that he's actually Jesus and he's being filmed by god's camera. And it goes like that forever in both directions, like a mirror in a mirror. Because all of the filmmakers are Jesus and all of their cameras are god. And the movie is called "ABED", all caps. Filmmaking beyond film. A meta-film. My masterpiece.

Shirley: I don't like it.

Abed: Well, that's okay. You're reacting the way the world did to Jesus.

Shirley: I'm reacting the way the world does to movies about making movies about making movies. I mean, come on Charlie Kaufman, some of us have work in the morning, damn!

Hier wird mit dem Wissen des Publikums über Meta-Filme gespielt. Da das Mainstreamkino in den letzten Jahren eine Reihe an Filmen mit hoher narrativer Komplexität, Mise-en-abymes und Metalepsen hervorgebracht hat, hat das Publikum auch diese Mittel, die Thon „mind-bender“ nennt, durchschaut und ist deswegen weniger leicht zu beeindrucken. Abed nimmt die Bausteine eines Meta-Films und führt die ad

¹³⁴ Community, 2010, S02E05 Messianic Myths and Ancient Peoples

absurdum. Der Witz funktioniert als intertextueller Meta-Kommentar zum Meta-Hype im Kino und der hohen kognitiven Leistung, die es braucht, um solche Strukturen zu verstehen.

4.3 Transtextuelle Metareferenz - Intertextualität

Die transtextuelle Metareferenz oder auch werkexterne Metareferenz bezieht sich im Gegensatz zur intratextuellen (werkinternen) Metareferenz nicht auf sich selbst, sondern auf andere mediale Produkte und Genre. Da es auf der Skala der Metareferenzen zu Mischformen und unterschiedlichen Graden der metaisierenden Wirkung kommen kann, darf die transtextuelle Metareferenz nicht losgelöst von intratextuellen Metareferenzen betrachtet werden. So bezieht sich die Mise-en-abyme in Beispiel 6 eindeutig auf die werkexterne Gattung der Meta-Filme, um eine Aussage zu treffen. Diese Bezugnahme auf schon mal Dagewesenes (intertextuelle Bezugnahme auf einen Prätext oder eine Prätextgruppe¹³⁵), ist eines der Merkmale der Sitcom seit den 90er Jahren. Wolf zählt alle werkexternen Referenzen zu den Metareferenzen, da sie

„die Grundbedingungen einer Metareferenz, nämlich das Implizieren einer Aussage über ‚Fiktionalität‘ erfüllt.“¹³⁶

Genette unterteilt die Transtextualität in fünf Unterkategorien, um in die damals herrschende „Intertextualitätsdebatte“ einen Oberbegriff einzuführen. Seine Unterteilung (Intertextualität, Paratextualität, Metatextualität, Architextualität und Hypertextualität) ist aber im Kontext der Metareferenzen eine zu sehr differenzierte Unterteilung, da alle Kategorien im Prinzip durch Kristevas Definition von Intertextualität abgedeckt werden können:

„Jeder Text baut sich als Mosaik von Zitaten auf, jeder Text ist Absorption und Transformation eines anderen Textes. An die Stelle des Begriffs der Intersubjektivität tritt der Begriff der Intertextualität, und die poetische Sprache lässt sich zumindest als eine doppelte lesen.“¹³⁷

Der Unterschied zu Genette ist, dass er Intertextualität nur auf das Zitat, das Plagiat und die Anspielung beschränkt, wohingegen Kristeva eher die künstlerische Seite der

¹³⁵ Wolf, 2007, S.41

¹³⁶ Ebd.

¹³⁷ Kristeva, 1967, S. 348

Intertextualität betont und sich in ihrer Definition klar vom Plagiat abgrenzt¹³⁸. Hier soll demnach nur der Begriff Intertextualität benutzt werden, wenn von einem Verarbeiten von schon existierenden Texten im Kontext eines neuen Werkes gesprochen wird.

Intertextualität

Wie auch bei allen anderen Metareferenzen, herrscht auch bei der Intertextualität ein „Terminologiedickicht“. Fiske unterscheidet beispielsweise zwischen horizontaler und vertikaler Intertextualität. Diese Einteilung nützt aber nicht der Einordnung der Intertextualität in Comedyserien. Vielmehr beschreibt es nur allgemein die Beziehung zwischen verschiedenen Arten von Texten, was hier nur untergeordnet eine Rolle spielen soll. Eine bessere Einordnung für diese Zwecke ist die nach intertextuellen Stilmitteln: Parodie, Hommage und Anspielung. Im weiteren Verlauf sollen alle diese Mittel auf ihr intertextuelles und metaisierendes Potential untersucht werden. Fiskes argumentiert weiterhin, dass der Rezipient nicht mit bestimmten Prätexten vertraut sein muss, um Intertextualität zu lesen. Vielmehr würde sie in dem Raum *zwischen* den Texten existieren („there is no need for readers to be familiar with specific or the same texts to read intertextuality. Intertextuality exists rather in the space between texts.“¹³⁹). Diese Aussage ist jedoch sehr generalisierend, da z.B. Anspielungen und Parodien bestimmter Prätexte gerade das Hintergrundwissen des Rezipienten fordern, um verstanden zu werden. Beim intertextuellen Beziehen auf verschiedene Genre trifft Fiskes Aussage jedoch zu. Durch die Medien sind heutige Zuschauer geprägt und wissen intuitiv, was ein bestimmtes Genre ausmacht, was Petzoldts Aussage zu unterstützen scheint:

„Dabei gilt immer, dass eine Markierung, die der Leser [Zuschauer] nicht als solche wahrnimmt und identifizieren kann, den Intertext als solchen hinfällig werden lässt [...].“¹⁴⁰

Anspielung/Zitate

Die Anspielung ist ein herausstechendes Merkmal der Fernsehserie der letzten 20 Jahre. Im Besonderen scheint ein außerordentlich starker Hang zum Referenzieren popkultureller Phänomene in Comedyserien zu existieren, womit nicht nur 20 minütige

¹³⁸ Preissler, 2010, Die Welt, URL: http://www.welt.de/welt_print/kultur/article6825629/Seitenweise-Text-abschreiben-das-ist-keine-Intertextualitaet.html [Stand:31.01.2013]

¹³⁹ Fiske, 2011, S.109

¹⁴⁰ Petzold, 2000, S.49

Sitcoms gemeint sind, sondern auch in Mischformen, wie Dramey („Gilmore Girls“) oder Krimikomödien („Psych“). Oft reihen sich in diesen Serien Film-, Musik- oder TV-Anspielungen aneinander, als würden sie den Zuschauer damit herausfordern, wie viele er erkennt. Laut Wolf wären solche intertextuellen Referenzen keine Metareferenzen per se, denn sie sind Teil der konstruierten Welt und drängen den Zuschauer nicht dazu, von einem Meta-Level einen Außenblick auf die Serie zu bekommen („[this kind of intertextuality] does not force the reader through a secondary reference issuing from a meta-level to take an ‘outside’ view of the text.“¹⁴¹). Aber wie auch bei der gestuften Mise-en-abyme lassen viele dieser intertextuellen Anspielungen doch Meta-Kommentare auf das Werk, in dem sie auftreten, zu und tauchen als Heteroreferenz auch gehäuft in Serien mit hoher Metaisierung auf, was sie zum heteroreferentiellen Begleiter der Metareferenz macht.

Beispiel 7

Ein prominentes Stilmittel der Serie „Psych“¹⁴², die durch ihre Länge von durchschnittlich 42 Minuten und ihrer Ähnlichkeit zum „Police Procedural“ nicht zur Sitcom gerechnet wird, jedoch durch ihren Humor einer Sitcom sehr nahe kommt, ist die häufige Anspielung an Filme, Schauspieler und andere Phänomene der Popkultur. Hier ein Beispiel aus der Folge „Extradition: British Columbia“¹⁴³

Shawn: *[erklärt seine „übersinnlichen“ Fähigkeiten]* You’ve seen The Mentalist, right?

Corporal

Robert Macintosh: Yes.

Shawn: It’s like that.

Gus: Except that guy’s a fake.

Shawn: Right. If I was a fake psychic, it would be eerily similar.

Gus: Exactly the same.

Shawn: A virtual carbon copy.

¹⁴¹ Wolf, 2009, S. 61

¹⁴² Franks, 2006, Psych

¹⁴³ Psych, 2009, S04E01 Extradition: British Columbia

Hier wird auf die real existierende Serie „The Mentalist“ angespielt, die eine ähnliche Prämisse wie „Psych“ hat. In beiden Serien geht es um einen Mann mit einer außergewöhnlichen Beobachtungsgabe, die er als übernatürliche Fähigkeit ausgibt und so der Polizei hilft, Verbrechen zu klären. Wenn der Zuschauer das weiß, durchschaut er den humoristischen Seitenhieb auf die Konkurrenzserie. So entsteht ein Meta-Kommentar auf die „Rivalität“ zwischen den beiden Serien, von denen „Psych“ die ältere ist. Dieses Hyperbewusstsein („hyperconsciousness“), wie es Allen nennt, sei bezeichnend für die Populärkultur der späten 80er und frühen 90er Jahre und Merkmal der Postmoderne. Die Postmoderne ist jedoch heute selten die Erklärung für solche intertextuelle Phänomene. Trotzdem lässt sich seine Aussage, dass Serien ein besonderes Bewusstsein für sich selbst, ihren kulturellen Status, ihre Funktion und Geschichte und ihre Rezeptionsbedingungen haben („a hyperawareness of the part of the text itself of its cultural status, function, and history, as well as of the conditions and reception.“¹⁴⁴), auch auf das 21. Jahrhundert übertragen.

Im Gegensatz zu diesem Beispiel, in dem intertextuelle Anspielungen als Metareferenz verwendet werden, gibt es auch Anspielungen, die Heteroreferenzen sind, also jene, die sich auf die Diegese beziehen. Aus der gleichen Folge von „Psych“:

Beispiel 8

Shawn: *[nach der Festnahme des Kunstdiebs Pierre Despereaux]*
Man, I thought you were so cool. But you're just here to look the part. This whole time, I'm thinking, "This guy is Thomas Crown!" You're barely Remington Steele. Which makes me, what, Laura Holt? You think a guy like me wants to be Stephanie Zimbalist?
[nach einer kurzen Pause] Maybe.

Um alle Anspielungen zu verstehen, bedarf es der Kenntnis aller hier zitierten Filme und Serien. In der Episode ging es um einen Kunstdieb, der sich, um den Ruf eines meisterhaften Diebs zu wahren, jedes Exponat von dessen Eigentümer geben ließ, damit dieser Geld aus der Versicherung des „gestohlenen“ Exponats bekommt. Shawn äußert seine Enttäuschung darüber, dass Despereaux doch kein Meisterdieb (wie Thomas Crown, gespielt von Pierce Brosnan) ist und nicht einmal als Remington Steele (ehemaliger Dieb und Betrüger in der gleichnamigen Serie, ebenfalls gespielt von

¹⁴⁴ Allen, 1992, 335

Pierce Brosnan) durchgeht. Shawn wäre im Remington Steele Universum dann Laura Holt (Privatdetektivin), die von Stephanie Zimbalist verkörpert wird.

Jede dieser Referenzen weist auf einen Aspekt der Diegese hin und beinhaltet an keiner Stelle eine Aussage von einer Meta-Ebene über „Psych“ als Serie, das Medium Fernsehen oder einem anderen extradiegetischen Umstand. Somit ist dieses Beispiel popkultureller Anspielungen eine Heteroreferenz.

Nach Norrick verlangt eine Anspielung einen Lacher am Ende der Punchline. Dazu muss der Zuschauer den referenzierten Text aber kennen, um die Anspielung zu verstehen („In alluding, the performer challenges the audience to recognize the source text, so intertextual jokes are aggressive toward the audience“¹⁴⁵).

„Their laughter at the right moment shows they have recovered the source text and got the joke.“¹⁴⁶

Wie bei jeder Spielart der Metareferenzen gibt es auch zwischen trans- und intratextuellen Metareferenzen Mischformen und ein graduelles ineinander Übergehen. So ähnelt die intertextuelle Anspielung in Ansätzen der horizontalen Metalepse, in der fiktionale Charaktere aus verschiedenen Werken aufeinandertreffen. In Beispiel 7 und 8 treten diese Charaktere nicht physisch in die Welt von „Psych“, jedoch wird ersichtlich, dass sie dennoch in der Diegese von „Psych“ existieren und so die Zusammengehörigkeit dieser Welten hervorheben. Umgekehrt wird die intertextuelle Komponente in Metalepsen sichtbar, wenn sich zwei Charaktere unterschiedlicher Werke physisch in einem Werk treffen (Crossover).¹⁴⁷ (Abb.8)

¹⁴⁵ Norrick, 1989, S.117

¹⁴⁶ Ebd., S. 118

¹⁴⁷ Vgl. Klimek, 2009, S.171



Abbildung 8 Family Guy Crossover in The Simpsons¹⁴⁸

In der Abbildung tritt Peter Griffin aus der Serie „Family Guy“ als einer von Homers Klonen in den „Simpsons“ auf, was der Definition einer intertextuellen Metalepse entspricht.

*Intertextual Metalepses do not transgress boundaries in ascending or descending direction between embedded worlds, but horizontally between distinct fictional worlds.*¹⁴⁹

Parodie/Hommage

Die zweite Ausprägung der Intertextualität in Sitcoms ist die Parodie auf der einen Seite und ihr affirmativer Gegenpol Hommage. Wolf beschreibt die Parodie als:

*„kritische intertextuelle Bezugnahme auf einen Prätext oder eine Prätextgruppe, die als solche, d.h. in ihrer Gemachtheit, als kritikwürdig erscheinen soll, was die Grundbedingung der Metareferenz, nämlich das Implizieren einer Aussage über ‚Fiktionalität‘ erfüllt.“*¹⁵⁰

Petzoldt zitiert Genette und schreibt dazu:

¹⁴⁸ The Simpsons, 1993, S14E01 Treehouse Of Horror XIII

¹⁴⁹ Feyersinger, 2011, S.130

¹⁵⁰ Wolf, 2007, S.41

"Die Parodie als Beispiel maximaler Intertextualität mit starken und vielfältigen Markierungsformen definiert zum Beispiel Genette als Imitation des Stils, das heißt sie 'belässt den Stil einer Vorlage und modifiziert das Thema' oder den Inhalt"¹⁵¹

Bei der Hommage fällt die kritische bzw. spöttische Komponente weg und die Aussage über das referenzierte Werk ist von viel affirmativerer Natur.

Allen stellt der Anspielung die Parodie gegenüber und schreibt, dass im Gegensatz zu ihr, sich die Parodie mit dem Publikum gegen Dritte verbündet. Als Dritte bezeichnet er die Werke, auf die sich das betrachtete Werk intertextuell bezieht. Außerdem würde die Parodie keine Pointe besitzen, wodurch es an keiner Stelle ein eindeutiges Signal bzw. Aufforderung zum Lachen gibt.¹⁵²

Das metareferentielle Potenzial der Parodie/Hommage ergibt sich aus deren häufiger Selbstreferenzialität und Selbstreflexivität¹⁵³, was einen Kern der Metareferenz ausmacht. Jedoch darf nicht, wie oben beschrieben, in allen Fällen von Intertextualität von einer Metareferenz ausgegangen werden. Im Folgenden wird eine Reihe von Fällen aufgestellt, in welchen die Parodie/Hommage als Metareferenz gewertet werden kann:

1. Das Metaisierungspotenzial von Parodie/Hommage ist umso höher, je öfter sie auftaucht und ob sie im Kontext expliziter Metareferenzen auftaucht („These factors and criteria include the frequency of the device [and] its combination with forms of explicit meta-reference.“¹⁵⁴). Dadurch tritt die diegetische Handlung mehr in den Hintergrund und gibt Raum für (selbstironische) Reflexionen über sich selbst und andere Genre, Charaktere und Inhalte desselben Systems. Zum Beispiel andere Genre des Serienformats, andere Fernsehformate, stereotype Charaktere der Populär-Kultur, bestimmte Charaktere der Populärkultur, bekannte Tropen¹⁵⁵ von Filmen und Serien, Paratexte, Produktionsbedingungen und Rezeptionsbedingungen von Film und Fernsehen, andere Mediengattungen
2. Die Parodie/Hommage dient als Kommentar auf den parodierten Prätext oder Hommage-Charakter des Prätexts.¹⁵⁶ Intertextualität ist also Metareferenz,

¹⁵¹ Petzoldt, 2000, S.41

¹⁵² Vgl. Norrick, 1989, S.117

¹⁵³ Vgl. Wolf, 2009, S.60

¹⁵⁴ Vgl. Wolf, 2009, S. 61

¹⁵⁵ Siehe Glossar, S. 70

¹⁵⁶ Vgl. Wolf, 2009, S.61

wenn sie „den Prätext kommentiert, perspektiviert und interpretiert und damit die Anknüpfung an ihn bzw. die Distanznahme zu ihm thematisiert“¹⁵⁷ oder selbstreferenzielle Rückschlüsse (Meta-Kommentare) auf den eigenen Text zulässt.

Beispiel 9

Die Folge „My Life In Four Cameras“¹⁵⁸ der Serie Scrubs, ist in großen Teilen eine Parodie von klassischen Sitcoms mit Vier-Kameras-Aufstellung, Publikumsgelächter und weiteren typischen Charakteristika. Eingebettet ist die Parodie in eine Rahmenhandlung, in der das Krankenhaus durch eine vermeintliche E-Coli Epidemie mit Patienten überfüllt ist. Protagonist J.D. malt sich aus, wie die Handlung fortschreiten würde, wäre sein Leben eine klassische Sitcom. Ausgelöst wird diese Fantasie, da einer der Patienten ein bekannter Fernseh- Autor ist. Dabei tritt die eigentliche Handlung in den Hintergrund und gibt Raum für die zahlreichen Klischees, Charakteristika und Besonderheiten einer klassischen Sitcom im Stil von z.B. „Two And A Half Men“.

Die Parodie als solche wird explizit gekennzeichnet:

J.D. (voiceover): There are moments when we all wish life was
more like a sitcom.

Woraufhin das Krankenhauszimmer plötzlich in leuchtenden Farben erscheint und jeder Charakter als sein eigener Sitcom Stereotyp erscheint..

J.D.: *[an den Patienten Mr. James gerichtet]* I'm sorry, too, sir.

Mr. James: Well, the good news is I won't have to eat my wife's cooking anymore, right!

[Elliot lacht übertrieben. Das unsichtbare Publikum stimmt mit ein. Zusätzlich zoomt die Kamera heraus und offenbart die Kameras, Licht- und Toninstallationen]

J.D. (voiceover): J.D.'s sitcom fantasy will be back after these messages!

¹⁵⁷ Pfister, 1985, S.26

¹⁵⁸ Scrubs, 2005, S04E17 My Life In Four Cameras

[tatsächlicher Werbeblock]

Auf einer ersten Metaebene wird das Format Sitcom kritisiert, indem J.D. impliziert, dass in Sitcoms das Leben einfach ist und Probleme sich in Wohlgefallen auflösen. Außerdem haben nun alle Frauen ein tiefes Dekolletee und benehmen sich wie stereotype Frauencharaktere, die auf ihr Aussehen reduziert werden („Eye Candy“). Das plötzliche Publikumsgelächter, die grellen Farben und die, für Scrubs, ungewöhnlich flachen Witze („Well, the good news is I won't have to eat my wife's cooking anymore, right!“ als Antwort auf seine lebensbedrohliche Diagnose) bilden einen harten Kontrast zu der konträren Erzählweise, die der Zuschauer von Scrubs gewöhnt ist. Das lenkt die Aufmerksamkeit auf die gewohnte Erzählweise der Serie und macht auf einer zweiten Metaebene eine Aussage über den Fiktionscharakter von Scrubs. Durch diese Intertextualität wird eine gestufte Mise-en-abyme als „Serie in der Serie“ geschaffen. Diese Erkenntnis korreliert mit Petzoldts Beobachtungen der Intertextualität und Selbstreferenz in Komödien während der Epoche der Romantik. Auch sie erkennt die selbst-reflexive Wirkung in der Verknüpfung des „Spiels im Spiel“ mit „intertextuellen horizontalen Einspielungen“. ¹⁵⁹

Dadurch, dass diese Mise-en-abyme nur in der Vorstellung des Protagonisten J.D. existiert, wird sie zu einer expliziten, aber dennoch scheinbar paradoxen intertextuellen Mise-en-abyme, die den Fiktionscharakter von Scrubs offenlegt, sowie einen liebevoll kritischen Meta-Kommentar auf das Genre der Multi-Kamera Sitcom zeigt.

Dieses Beispiel zeigt abermals, dass Metareferenzen häufig in Mischformen und unterschiedlicher Stärke auftauchen.

4.4 Zusammenfassung

In Kapitel 4 soll klar geworden sein, welches Arsenal an stilistischen Mitteln in die Kategorie Metareferenz fällt, wie diese zueinander stehen und welches metaisierende Potenzial alle Spielarten besitzen. Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Metareferenz ein graduelles Phänomen ist und kein bloßes Gegenteil zur Heteroreferenz. Alle Mittel, von der narrativen Metalepse bis hin zur Intertextualität treten mal mehr und mal weniger metaisierend zwischen den Polen Meta- und Heteroreferenz und als Mischformen auf. Zudem kann jeder Form der Metareferenz eine Vielzahl von Attributen ge-

¹⁵⁹ Petzoldt, 2000, S.252

geben werden, um sie näher zu klassifizieren und ihr metaisierendes Potenzial zu bestimmen.

Es wird unterschieden zwischen den Attributen, wobei nicht jeder Metareferenz jedes Attribut gegeben werden kann. Die inkompatiblen Attribute werden in der Erfassungsmatrix¹⁶⁰ dargestellt:

- genuin vs. scheinbarer Metareferenz
- rhetorischer vs. ontologischer Metareferenz
- kritisch vs. affirmativer Metareferenz
- epistemologische rhetorische Metalepse vs. epistemologische ontologische Metalepse

die den Spielarten angeheftet werden können:

- narrative Metalepse
- Mise-en-abyme (gestuft, unendlich, rekursiv)
- intertextuelle Anspielung
- intertextuelle Parodie (kritisch)/Hommage (affirmativ)

Das metareferentielle Potenzial ist von diesen Faktoren abhängig¹⁶¹:

- Der Häufigkeit, Dominanz und Kontext, in dem sie auftritt
- Ihrer illusionsstörenden (paradoxen) Wirkung bzw. dem Offenlegen eines Fiktionscharakters entweder des Werkes oder eines Werkes innerhalb des Werkes
- Einer impliziten oder expliziten Aussage über den eigenen Status als Serie bzw. mediales Produkt oder über produktions- und rezeptionsbedingte Konventionen (Meta-Kommentar)

¹⁶⁰ Siehe Anlagen

¹⁶¹ Vgl. Wolf, 2009, S. 30-31 und vgl. Gymnich, 2007, S.130-152

-
- Selbstreferenzialität
 - Fokus stärker auf die Erzählweise gerichtet, als auf die Handlung (Wie, statt was)

5 Methodik

Hinführend auf die empirische Untersuchung der Funktionen und Wirkungen von Metareferenzen in der Sitcom „Community“, wird eine traditionelle Humortheorie beschrieben, anhand derer die Funktionen und Wirkungen des Meta-Humors begründet werden sollen.

Da das Feld der Humortheorien ähnlich weitgefächert ist, wie das der Metareferenzen, muss eine Eingrenzung stattfinden, welche der Theorien sich als Erklärung für das Phänomen der Metareferenzen in Sitcoms und Comedy-Serien anbieten.

Knop zitiert Christmann, welcher beobachtet, dass

"unabhängig davon, welche spezielle Form des Komischen man konkret untersucht [...] jeweils mehr die eine oder mehr die andere Theorie plausibler [erscheint], manchmal auch eine Kombination davon."¹⁶²

Die paradoxe und illusionsstörende Komponente der Metareferenz führt konsequent zur Inkongruenztheorie. Und auch die kognitive Komponente kann mit der Inkongruenztheorie erklärt werden. Andere Humortheorien erweisen sich zur Erklärung des Meta-Humors als unbrauchbar und werden hier deswegen auch nicht näher erläutert.

Vorgehensweise

Zuerst werden drei Folgen der Serie „Community“ nach subjektiven Kriterien ausgewählt, um auf ihre metareferentiellen Mittel untersucht zu werden. Diese Kriterien sind:

- subjektive Vermutung eines hohen metareferentiellen Anteils
- subjektive Vermutung eines hohen Anteils unterschiedlicher Metareferenzen
- Folgen, die repräsentativ für den Ton der gesamten Serie stehen

Anschließend werden diese Mittel anhand der Inkongruenztheorie¹⁶³ und Meinungen anderer Autoren zum Thema Humor und Komik auf ihr komödiantisches Potenzial un-

¹⁶² Vgl. Knop, 2007, S.45

¹⁶³ Vgl. Petzoldt, 2000, S.65

tersucht. Im Zentrum steht die Frage, warum/ob und wie Metareferenzen zu der Gestaltung des Humors beitragen und was deren typische Funktionen sind.

Die Analyse erfolgt in zwei Schritten:

1. Quantitative Analyse

Die Folge wird auf alle vorkommenden Metareferenzen mit ihren unterschiedlichen Attributen untersucht und in die Erfassungsmatrix eingetragen. Diese wurde erstellt, um einen Überblick zu geben, welchen Anteil Metareferenzen an einer Folge haben. Pro Tabelle wird eine Metareferenz analysiert. So kann übersichtlich abgelesen werden, welche Mischformen und Nuancen die Metareferenz besitzt.¹⁶⁴ Der Vereinfachung halber wird die Gesamtanzahl der Metareferenzen pro Folge in eine weitere Tabelle eingetragen.

2. Qualitative Analyse

Die qualitative Analyse konkretisiert, inwiefern eine Metareferenz vorliegt und wie hoch der Metaisierungsggrad ist. Davon ausgehend werden die Funktionen der jeweiligen Metareferenzen mit Hilfe der Inkongruenztheorie und Meinungen zu Humor verschiedener Autoren erörtert. Ziel ist es, ein bestimmtes Funktionsmuster herauszuarbeiten, was den Meta-Humor in „Community“ und damit auch anderen Sitcoms charakterisiert.

5.2 Definition Humor und Komik

Da im Folgenden oft von Komik und Humor die Rede sein wird, muss eine genaue Definition der zu oft synonym gebrauchten Wörter stattfinden. Deswegen ist es sinnvoll zuerst zu klären, wie in diesem Zusammenhang Humor und Komik definiert werden sollen, damit eine genaue Nachvollziehbarkeit der Ergebnisse gewährleistet ist. Knop attestiert dem weiten Feld der Komik auch eine

„Definitions- und Perspektivenpluralität, die eine konsensfähige und allgemeingültige Festlegung erschwert.“¹⁶⁵

Bei diesen beiden Begriffen handelt es sich prinzipiell um den gleichen Sachverhalt, der jedoch aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet wird. Das Wort Humor be-

¹⁶⁴ siehe Anhang, S. XIX - XXIX

¹⁶⁵ Knop, 2007, S.71

schreibt eher eine Einstellung oder Haltung. Es ist die Fähigkeit, das komische Potenzial in Situationen zu erkennen und auszudrücken. Es äußert sich in einem Gefühl, gut unterhalten und amüsiert zu werden. Knop argumentiert, dass Humor die Eigenschaft eines Individuums (Individuum hier auch als Comedy-Serie) ist, von einem ernsten Modus in einen unernsten Modus zu wechseln.¹⁶⁶

Humortheorien erforschen deshalb den Grund für das Erkennen des Komischen. Die Theorie „nimmt die Position des Rezipienten [ein] bzw. betrachtet sein Verhältnis zur Quelle des Komischen.“¹⁶⁷ Komik, auf der anderen Seite, ist die Wirkung oder das Resultat von Humor.

„Das Wort ‚komisch‘ will, allgemein gesagt [...] die Wirkung angeben, die der Gegenstand auf unser Gemüt ausübt“¹⁶⁸

Die Komikforschung sucht nach Erkenntnis am Gegenstand und nicht, wie bei der Humorforschung, am Individuum.

Humor ist sehr subjektiv und abhängig vom Geschmack des Einzelnen. Nicht immer kennzeichnen Lacher die Komik eines Werkes, auch ein Lächeln, Schmunzeln oder das Gefühl gerade gut unterhalten und amüsiert zu werden, deuten Humor des Subjekts und Komik des Objekts an.

Zweifelsfrei findet die Unterscheidung zwischen Humor- und Komikforschung auf einem schmalen Grat statt. Beide Herangehensweisen müssen sich auf psychologisch-ästhetische Kriterien stützen und wollen herausfinden, warum etwas als komisch empfunden wird und demnach Humor besitzt.

Deswegen sollen in dieser Arbeit die Begriffe Humor und Komik nach Knop folgendermaßen benutzt werden:

„Der vorliegenden Arbeit liegt ein Humorverständnis zu Grunde, das sich einer Gleichsetzung von Humor und Komik anschließt. Wird im Folgenden also von Komik gesprochen, so ist stets die Produktseite bzw. das komische Kommunikat gemeint.“

¹⁶⁶ Knop, 2007, S.73

¹⁶⁷ Petzoldt, 2000, S.68

¹⁶⁸ Lipps, 2010, S.1

*Geht es indes um das Komik wahrnehmende Subjekt, also um den Rezipienten, dann wird von Sinn für Humor die Rede sein.*¹⁶⁹

Auch im Feld der Humor- und Komikforschung herrschen eine Vielzahl an Theorien, um das Phänomen Lachen von verschiedenen Seiten zu erklären. Für jeden Blickwinkel und Geschmack gibt es verschiedene Ansätze. Welche Theorie die Bessere ist, hängt vom jeweilig zu untersuchenden Gegenstand ab. Um den metareferenziellen Humor in der Sitcom „Community“ zu untersuchen, erweist sich die Inkongruenztheorie am hilfreichsten.

5.3 Inkongruenztheorie

Aus Sicht der Inkongruenztheorie wird über das Brechen einer Erwartung gelacht. Alles, was unerwartet ist, mit vorher etablierten Konventionen bricht oder ungewöhnlich erscheint, löst einen komischen Effekt aus. Knop zählt sie nach Attardo zu den kognitiven Theorien, da „zwei nicht zu vereinbarende, also im Bewusstsein streng voneinander getrennte, Vorstellungsbereiche zusammengezwungen werden und es zu Bedeutungskollisionen kommt.“¹⁷⁰ Bei Metareferenzen ergibt sich diese Bedeutungskollision grob verallgemeinert aus dem Etablieren einer Serien-Realität und dem punktuellen Durchbrechen dieser Realität. Wenn die daraus resultierende Illusionsstörung groß genug ist, entsteht ein komischer Effekt.

Genauso wie es bei Metareferenzen Voraussetzung ist, bestimmte Prätexte zu kennen oder eine gewisse Vorstellung von den Produktions- und Rezeptionsbedingungen einer Medienproduktion zu besitzen, ist auch bei der Inkongruenztheorie eine kognitive Leistung von Nöten, um etwas lustig zu finden.

*„Individuen müssen rational in der Lage sein, gewöhnliche Realitätsmuster zu verstehen, damit sie Differenzen und Abweichungen von ihnen erkennen. Die mentale Fähigkeit, fehlende Übereinstimmungen zu bemerken, zu verstehen und einzuordnen, ist gemäß incongruity theory eine zentrale Voraussetzung für das Humorerlebnis.“*¹⁷¹

Es kann also festgehalten werden, dass durch die Inkongruenztheorie alle paradoxen, widersinnigen und von der Norm abweichenden Phänomene erklärt werden können, die einen zum Lachen bringen. Auch intertextuelle Metareferenzen können damit er-

¹⁶⁹ Knop, 2007, S.73

¹⁷⁰ Knop, 2007, S.53

¹⁷¹ Furrer, 2002, S.31

klärt werden. Auf Inkongruenz basierender Humor setzt immer eine kognitive Leistung voraus. Sie schließt das Erkennen einer intertextuellen Anspielung, einer Vorlage für eine Parodie oder das Erkennen von Verbindungen zwischen medialen Produkten ein. Sie erklärt den Spaß an kognitiven Problemlösungsprozessen und Gedankenspielen. Das Lösen bringt Glücksgefühle und der Stolz über die eigene kognitive Leistung löst demnach auch einen komischen Effekt aus.¹⁷² Es wird also nicht über die Referenz an sich gelacht, sondern über die eigene Freude am Herausfinden ihrer Bedeutung.

*"The process of [...] getting the point of it all (illogical as this point may be), can be considered an achievement - [...] one that contributes to the amusement reaction."*¹⁷³

Durch die Analyse soll diese Theorie bewiesen werden.

¹⁷² Vgl. Zillmann, 2000, S.44

¹⁷³ Zillmann, 2000, S.44

6 Analyse metareferenzieller Elemente in der Serie „Community“

Die Sitcom „Community“ wurde ausgewählt, weil sie den bisherigen Höhepunkt des Meta-Humors in Sitcoms darstellt. Keine andere Serie zuvor verließ sich je so sehr auf die Metaebene wie „Community“. Die monatlich erscheinende Zeitschrift „The Atlantic“ verlieh ihr im Jahr 2011 sinnbildlich die „meta-comedy crown“¹⁷⁴ und der Fernsehkritiker Alan Sepinwall fragte: „For ‚Community‘, how much meta is too much?“¹⁷⁵ Es kann also vermutet werden, dass ein hohes Metaisierungspotenzial auch eine gewisse polarisierende Wirkung auf die Zuschauer hat. Bevor hierzu ins Detail gegangen wird (Kapitel 7), werden ausgewählte Folgen auf ihre Metareferenzialität und Funktionen im Genre Comedy untersucht. Um der Analyse folgen zu können, soll die Serie und ihre Charaktere kurz vorgestellt werden.

Prämisse

Jeff Winger, ist Mitte 30 und erfolgreicher Anwalt. Es ist die einzige Sache, die er gut kann und für die er sich nicht einmal anzustrengen braucht. Allgemein ist das Konzept des „Sich-Anstrebens“ nicht sein Fall, weswegen er nie einen College-Abschluss gemacht hat, um legal als Anwalt zu arbeiten. Als das herauskommt, bekommt er ein Ultimatum: Wenn er noch einmal zurück ans College geht und einen legalen Abschluss bekommt, darf er weiter für die Kanzlei arbeiten. Immer darauf bedacht, so wenig Energie wie möglich zu verschwenden, sucht sich Jeff das „Greendale Community College“ aus; eines jener Colleges, die bekannt dafür sind, einem Abschlüsse hinterherzuwerfen. Auf diesem „Loser-College“ gerät er auf Umwegen in eine Lerngruppe, deren Mitglieder unterschiedlicher nicht sein könnten. Zusammen erleben die sieben Mitglieder skurrile Abenteuer innerhalb und außerhalb des „Greendale Community College“.

¹⁷⁴ Stevens, 2011, The Atlantic, URL: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/the-meta-innovative-genius-of-community/238740/> [31.01.2013]

¹⁷⁵ Sepinwall, 2010, Hitfix.com, URL: <http://www.hitfix.com/blogs/whats-alan-watching/posts/for-community-how-much-meta-is-too-much> [31.01.2013]

Annie

Annie ist das „Küken“ in der Lerngruppe. Sie ist zu Beginn der Serie 18 Jahre alt und eindeutig die Ehrgeizigste von allen. Auf der High School wurde sie tablettenabhängig und musste in den Entzug. Durch ihre Vergangenheit ist sie nun besonders darauf bedacht, alles richtig zu machen, um eine erfolgreiche Karriere zu starten. Durch ihre jugendliche Unschuld weckt sie öfter Beschützerinstinkte bei den anderen Lerngruppenmitgliedern. Wenn sie etwas will, kann sie sehr beharrlich und überzeugend sein.

Shirley

Shirley ist die älteste der Frauen. Sie war jahrelang Hausfrau und Mutter, bevor sie nach Greendale kam. Sie ist frisch geschieden und zu Beginn der Serie deswegen noch etwas verbittert. Sie ist streng-gläubige Christin und schreckt nicht davor zurück, das zu ihrem Vorteil auszunutzen. Sie hat ein gutes Herz, eckt jedoch durch ihre passiv-aggressive Art bei den anderen an.

Britta

Britta ist zu Beginn der Serie die Angebotete von Jeff und der Grund, warum er der Lerngruppe beigetreten ist. Sie hat, laut eigener Aussage, die High School abgebrochen, um die Band Radiohead zu beeindrucken. Bis sie sich entscheidet, in Greendale noch einmal von vorn anzufangen, reiste sie mehrere Jahre und trat Aktivistengruppen bei. Zu Beginn der Serie ist sie 28 und lässt sich von Jeffs Avancen nicht beeindrucken. Im Laufe der Serie wird sie jedoch immer lockerer und akzeptiert ihre Rolle als Zielscheibe des Spottes der Gruppe.

Troy

Troy kommt direkt von der High School nach Greendale. Er war erfolgreicher Quarterback in der Football Mannschaft und hätte Profispieler werden können. Da er dem Druck nicht stand hielt, täuschte er einen Unfall vor und seine Footballkarriere war damit beendet. Zu Beginn der Serie haftete ihm noch eine gewisse Arroganz an, da er auf der High School zu den Beliebtesten gehörte. Durch die tiefe Freundschaft mit Abed zeigt er aber immer mehr eine andere, kindischere Seite.

Abed

Abed ist der Meta-Character der Serie. Er hat eine nicht näher beschriebene Form von Autismus. Eigentlich hat ihn sein Vater nach Greendale geschickt, damit er einen Wirt-

schaftsabschluss bekommt, um das Falafel Geschäft zu übernehmen. Abed interessiert sich aber viel mehr für Film und Fernsehen. Er ist ein Populärkultur-Junkie und wurde nach eigenen Aussagen vom Fernsehen aufgezogen. Nicht selten vergleicht er sein Leben mit bekannten Filmen. In Troy hat er seinen ersten wahren Freund gefunden.

Pierce

Pierce ist der älteste der Lerngruppe. Er ist Mitte 60 und der reiche Sohn eines Feuchttücher-Magnaten. Schon 12 Jahre lang besucht er Greendale, um der Einsamkeit in seinem großen Anwesen zu entkommen. Er wurde sieben Mal geschieden und hat keine Kinder. Durch sein Alter hat er die eine oder andere Weisheit zu verkünden, jedoch wird sie oft begleitet von rassistischen oder sexistischen Äußerungen. Pierce hält sich für einen Fachmann auf verschiedensten Gebieten, kann aber in Wirklichkeit nicht viel. Trotzdem hat er ein unerschütterliches Selbstvertrauen.

6.2 Analyse der Folge „Anthropology 101“ (S02E01)

Synopsis

Jeff und Britta verlieren sich in einem Spiel, um dem anderen zu beweisen, wie sehr sie ihn lieben. Das eigentlich keiner der beiden den anderen liebt, ist dabei egal. Es geht ums Prinzip. Abed versucht derweil das neue Schuljahr spannender zu gestalten und nach seinem eigenen Sitcom-Skript ablaufen zu lassen.

Quantitative Analyse

Diese Tabelle gibt an, wie viele Metareferenzen die jeweilige Folge besitzt. Der Vereinfachung halber ist daraus nicht ersichtlich, welche Attribute die einzelne Metareferenz tatsächlich besitzt. Diese Informationen können den detaillierteren Tabellen im Anhang entnommen werden.

	Narrative Metalepse	Intratextuelle Anspielung/Zitat
Genuin paradox		
Scheinbar paradox	4/4	
direkt	1/4	2/4
indirekt	3/4	
rhetorisch	4/4	-
ontologisch		-
epistemologisch	3/4	
kritisch	1/4	2/4
affirmativ	1/4	
werkintern	4/4	-
werkextern	-	2/4

Tabelle 1 Metareferenzen in *Anthropology 101*

Die Metareferenzen in dieser Folge sind von einer konzeptuellen Natur, das heißt, dass mindestens eine Metareferenz das Konzept der gesamten oder von großen Teilen der Folge ausmacht. Im Fall von „Anthropology 101“ ist die narrative Metalepse die Basis von Abeds Handlungsstrang. Die intertextuellen Metareferenzen verweisen auf klassische Erzählweisen von Sitcoms. Sie verweist also nicht etwa auf einen bestimmten Prätext, sondern repräsentiert eher den Raum zwischen den Texten bzw. eine Textgruppe.¹⁷⁶

Qualitative Analyse

Die Metaisierung von „Anthropology 101“ wird durch die Figur Abed erreicht, welcher das neue Semester spannender gestalten will, indem er klassische Sitcom Szenarios nachstellen will. Durch typische Serien-Lexeme wie „cancelled“, „Spin-off“ und „episode“ wird der Anschein erweckt, dass Abed sich tatsächlich dessen bewusst ist, dass er nur eine Figur einer Serie ist. Durch diese Form der Metalepse (Grenzüberschreitung zwischen Fiktion und Realität des Zuschauers) entsteht einerseits ein Meta-Kommentar auf die Serie selbst und einer auf das Genre Sitcom.

¹⁷⁶ Vgl. Fiske, 2011, S.109

Im Folgenden werden alle vorkommenden Metareferenzen der Reihe nach analysiert.

Abed: „And we're back!“

Gleich zu Beginn der Folge wacht Abed in seinem Bett auf und das Erste, was er sagt ist: „And we're back.“ Auf der diegetischen Ebene bezieht sich Abed auf den Beginn des neuen Schuljahres. Als Meta-Kommentar spricht er mit der Stimme der Autoren oder des Senders, welche die Zuschauer zu einer neuen Staffel „Community“ begrüßen. „Anthropology 101“ ist die erste Folge der neuen Staffel. Sobald der Zuschauer diesen „doppelten Boden“ bemerkt, greift die Inkongruenztheorie, welche besagt, dass ein erfolgreicher kognitiver Prozess positive Gefühle auslöst. Dieser erste Satz setzt das Thema der gesamten Folge fest.

Abed: “I guess I'm just excited about the new year. I'm looking for ideas to improve things. I'm hoping we can move away from the soap-y, relationship-y stuff and into bigger, fast-paced, self-contained escapades. “

Dieser Teil eines Dialogs soll exemplarisch für fünf weitere Fälle stehen, in denen Abed Gebrauch von dem metaleptischen Verwischen der Fiktionsgrenze macht. Dieses Zitat kann als Meta-Kommentar auf die Kritik des Staffelfinales der ersten Staffel verstanden werden, welches von vielen Zuschauern und Kritikern als ungewöhnlich beziehungslastig empfunden wurde. Im weiteren Verlauf der Folge wird der sentimentale Ton des Staffelfinales konsequent dekonstruiert, indem die vermeintliche Liebe zwischen Jeff und Britta bzw. Jeff und Annie entweder als Wettkampf oder als Nichtigkeit heruntergespielt wird. Der Ruf nach größeren, schnelleren und in sich abgeschlossenen Abenteuern spiegelt das Verlangen der Fans nach einer weiteren „Paintball“-Folge wider, welche das eigentliche Finale der ersten Staffel war (Bevor weitere Folgen bestellt wurden.) und genau diese Eigenschaften besaß. Auch die Art und Weise, wie Abed seinen Wunsch artikuliert, erinnert eher an eine Rede eines Sitcom-Produzenten als an eine Figur innerhalb einer Sitcom. Wieder löst das Erkennen der Meta-Ebene ein positives Gefühl aus und dient der Illusionsstörung.

Abed: „Shirley, would you consider spinning off with me? Just riffing, but we could open a hair salon together. “

Shirley: “I don't understand. Is this you being meta? “

Abed: „I wanted to come out of the gate having adventures, like paintball. This is boring. “

Dieser Dialog gibt noch einmal einen Meta-Kommentar auf die Urteile der Kritiker und Fans und damit gleichzeitig auf deren Befürchtungen für die zweite Staffel. Hier wird

nun noch direkter erklärt, dass eine Metareferenz vorliegt, welche zweifelsohne eine selbstreflexive Qualität besitzt. Als würden die Autoren sagen „Wir hören euch. Keine Sorge, wir wissen, was wir tun und wir wissen wie wir es tun und sagen es euch auch“. Die meta-kommentierende Komponente ist als solche jedoch nur von Zuschauern zu erkennen, die mit der ersten Staffel der Serie vertraut sind. Wohingegen das Nennen von Serien-Lexemen, wie „Spin-off“ auch auf Zuschauer metaisierend wirkt, die sich etwas mit der Materie Fernsehen auskennen, aber nicht unbedingt „Community“ kennen.

[Abed verlässt die Bibliothek]

Jeff: „Where are you going?“

Abed: „By the power vested in me, I now pronounce you...cancelled! “

Jeff: „Oh good, yeah Abed, cancel us! And while you’re at it, why don’t you take your cutesy I-can’t-tell-life-from-TV gimmick with you. You know that’s really ,season one‘. “

Abed: „I can tell life from TV, Jeff. TV makes sense. It has structure, logic, rules and likable leading men. In life we have this. We have you. “

An dieser Stelle wird klar, dass es sich tatsächlich „nur“ um eine scheinbar paradoxe Metalepse handelt, indem die übrigen Figuren Abeds „Vierte-Wand-Brechen“ als nervige Angewohnheit charakterisieren. Abed selbst, nun in der Defensive, muss erklären, dass er weiß, dass er sich nicht wirklich in einer TV Serie befindet und dass das ständige Erklären der Realität mit Sitcom-Konventionen ihm erst die Fähigkeit gibt, die Realität zu verstehen. Natürlich ist diese Realität tatsächlich konstruiert, wie der Zuschauer weiß. Diese Bedeutungskollision zwischen dem Tatsächlichen (Abed und der Rest der Freunde befinden sich wirklich in einer TV Serie) und dem Gesagten („I can tell life from TV, Jeff. TV makes sense. It has structure, logic, rules and likable leading men. In life we have this. We have you.“) und das unbewusste Aussprechen der Wahrheit („why don’t you take your cutesy I-can’t-tell-life-from-TV gimmick with you. You know that’s really ,season one‘.“) erzeugt eine paradoxe Juxtaposition, die durch ihre, wenn auch nur in Ansätzen vorhandene, „Mind-Bender“¹⁷⁷-Funktion einen komi-

¹⁷⁷ Vgl. Thon, 2009, S. 175-176

schen Effekt auslöst. Sarkhosh schreibt dazu: „Comedy, just like metalepsis, leads to a destabilization of well-regulated circumstances.“¹⁷⁸

Troy: „Pierce, I’m gonna delete that Twitter account. Your friendship is more important than 600.000 strangers. “

Pierce: „Woah, woah. Are you saying 600.000 read what I say on Twitter? We gotta cash in on that! How about ‚Old White Man Says – The TV show‘? “

Alle: [einstimmig] „No. “

Troy: „Who would watch that? “

So wie die Folge mit einer Metareferenz begann, endet sie auch mit einer. In diesem Fall ist sie jedoch doppelt kodiert und erfüllt die Komikfunktion aus zwei unterschiedlichen Gründen. Da Troy alle beleidigenden Äußerungen von Pierce getweetet hat und dieser Umstand ein ganzer Handlungsstrang der Folge war, wirkt dieser Dialog stark selbstreflexiv und löst wieder eine widersprüchliche Diskrepanz zwischen Gesagtem und Gezeigtem aus; Humor durch Selbstironie.

Die zweite Kodierung braucht spezifische intertextuelle Vorkenntnisse, um verstanden zu werden. In dieser Form fungiert der Witz als „Easter-Egg“, also als eine Art Bonus für besonders pop-kulturell bewanderte Zuschauer. Wer also weiß, dass es tatsächlich einen Twitteraccount mit dem Namen @shitmydadsays gibt, der über 3.000.000 Follower hat (Stand Januar 2013) und weiterhin weiß, dass es wirklich eine TV Show dazu gab, die 2010 in Konkurrenz zu „Community“ lief, erkennt den kritischen Seitenhieb. Solche Metareferenzen steigern den „Clubhaus-Faktor“ der Serie. Lachen über eine erkannte Referenz (Easter-Egg) markiert die Zugehörigkeit zu einem imaginären Club von Insidern. Wieder greift der „getting the point of it all“-Faktor der Inkongruenztheorie als Erklärung für die Erheiterung. Dazu schreibt Gymnich:

„Die Informationen, die in einer einzelnen Episode vergeben werden, können für Zuschauer, die mit der Serie - mit deren Figurenkonstellationen und bisherigen Figurenentwicklungen usw. - vertraut sind, völlig andere Bedeutungen entfalten als für solche Zuschauer, die zuvor noch keine Episode der betreffenden Serie gesehen haben oder nur einige wenige Episoden kennen.“¹⁷⁹

¹⁷⁸ Sarkhosh, 2011, S183

¹⁷⁹ Gymnich, 2007, S.133

So lassen sich auch die vergleichsweise wenigen Metareferenzen in der ersten Hälfte der ersten Staffel erklären. Der Zuschauer musste erst an den metareferenziellen Stil gewöhnt werden, bis sie komplizierte Meta-Episoden sehen durften.

6.3 Analyse der Folge „Paradigms of Human Memory“ (S02E21)

Synopsis

Während die Lerngruppe gerade ein weiteres Diorama für ihren Anthropologie-Kurs herstellt, erinnern sie sich an all die Abenteuer, die sie über das Jahr erlebt haben. All die Erinnerungsfetzen sind jedoch komplett neu für den Zuschauer. Derweil taucht Troys verschwunden geglaubter Affe aus den Luftschächten auf und die Freunde entdecken all die Gegenstände, die der tierische Dieb über das Jahr gesammelt hat.

Quantitative Analyse

	Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Intertextuelle Anspielung/Zitat
Genuin paradox		2/4	-
Scheinbar paradox	1/4		-
direkt		2/4	1/4
indirekt	1/4		
rhetorisch	1/4	-	-
ontologisch		-	-
epistemologisch		-	-
kritisch			
affirmativ			1/4
werkintern	1/4	2/4	-
werkextern	-	-	1/4

Tabelle 2 Metareferenzen in Paradigms of Human Memory

„Paradigms of Human Memory“ greift bereitwillig metaisierende Strukturen auf, die eher zu den genuin Paradoxen gezählt werden können. Hier ist aber keiner der Fälle das Konzept der gesamten Folge, sondern eher ein punktueller Witz mit „Mind-Bender“-Qualität *über* solche Phänomene. Losgelöst davon ist die Folge mit Anspielungen an die Serie „Glee“ und verschiedene Filmgenres gefüllt.

Qualitative Analyse

Eine Besonderheit von TV Serien ist es, in unregelmäßigen Abständen sogenannte Clip-Show-Folgen auszustrahlen. Üblicherweise wird dabei Material aus alten Folgen genommen und in eine Rahmenhandlung gepackt. Oft dienen sie dazu, die Staffel zusammenzufassen, Charakterentwicklungen zu zeigen oder um Budget einzusparen.¹⁸⁰ Die Serie „Friends“, beispielsweise, hatte viele dieser Clip-Show Folgen. „Community“ gewinnt mit „Paradigms of Human Memory“ dieser Tradition etwas Neues ab. Die Folge besteht aus komplett neu gedrehten Clips, die in der Rahmenhandlung als Erinnerungsfetzen präsentiert werden. Der Zuschauer braucht jedoch kein intertextuelles Vorwissen über die Tradition der Clip-Shows, um die Folge zu genießen.

Annie: „I can't believe this is our 20th and final anthropology diorama.“

Britta: „I can't believe our assignment is making a diorama of us making our 19th diorama.“

Die Folge beginnt mit einer Bemerkung in einer gestuften Mise-en-abyme Struktur. Die erste Stufe ist die Lerngruppe, die ein Diorama herstellt. Dieser Umstand wird auf einer zweiten Ebene gespiegelt, in dem das hergestellte Diorama die Lerngruppe beim Herstellen eines Dioramas zeigt.



Abbildung 9 „I can't believe our assignment is making a diorama of us making our 19th diorama.“

¹⁸⁰ Clip Show, TVTropes.org, URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ClipShow>
[Stand:23.01.2013]

Diese Witze *über* ein metareferenzielles Phänomen sind typisch für „Community“. Diese Spielerei mit ausgefallenen Ideen verkörpert die Freude an „Mind-bender“-Einfällen. Komplexe narrative Strukturen finden sich seit den 1990er Jahren gehäuft in Mainstream-Filmen und -Serien. Thon zitiert zu diesem Thema Johnson:

„Some of these films challenge the mind by creating a thick network of intersecting plotlines; some challenge by withholding crucial information from the audience; some by inventing new temporal schemes that invert traditional relationships of cause and effect; some by deliberately blurring the line between fact and fiction“¹⁸¹

Im Fernsehen hat die Serie „Lost“ mit dieser Art der Erzählung zuletzt große Erfolge gefeiert. Noch heute versuchen Fans und Autoren den Mythos um diese Serie zu verstehen und zu erklären. So kann die Mise-en-abyme in „Paradigms of Human Memory“ auch als intertextuelle Bezugnahme auf diesen Hype gelten. Das Vergnügen der Zuschauer resultiert also aus der Faszination von komplexen narrativen Strukturen.

Ein weiterer Grund warum gestufte Mise-en-abyemes die unendliche Variante schon andeuten und deswegen noch paradoxer wirken, liegt in der Eigenschaft des menschlichen Gehirns nach Mustern zu suchen.

„The human cognitive system identifies patterns in sequences of events, regardless of whether a pattern truly exists.“¹⁸²

Das Vorkommen von zwei Stufen impliziert ein Muster, welches so weitergeführt werden kann. Das Bauen eines Dioramas, in dem ein Diorama gebaut wird, könnte theoretisch unendlich weiter- und dadurch ad absurdum geführt werden.

Man kann also argumentieren, dass die Mise-en-abyme die Eigenschaft des Erkennens und Weiterführens von Mustern nutzt, wohingegen Metalepsen das Brechen dieser Muster für den komischen Effekt nutzt – Illusionsförderung vs. Illusionsbrechung.

Annie: „What’s been going on with us all year?“

Jeff: „What are you talking about?“

Annie: „I’m talking about the ‚Annie‘ of it all. The long looks, the stolen glances. The general atmosphere of ‚would they? ‘, ‚might they? ‘.“

¹⁸¹ Thon, S.176-177

¹⁸² Huettel et al., 2002, S.485

Jeff: "Annie, I think you're reading into some things."

Annie: "Oh, really?"

[Montage von angeblich „romantischen Momenten“ zwischen Jeff und Annie zu Sara Bareilles Lied „Gravity“]

Jeff: "Oh give me a break! I mean you could do the same thing with Pierce and Abed."

[Montage von angeblich „romantischen Momenten“ zwischen Pierce und Abed zu Sara Bareilles Lied „Gravity“]

Diese Metareferenz ist auf dem ersten Blick nicht als solche zu erkennen und existiert deswegen auch so lange nicht, wie es keinen Zuschauer gibt, der die Meta-Ebene erkennt. Sie kann deshalb zu den „Easter-Egg“-Metareferenzen gezählt werden, die ein positives Gefühl durch die Entdeckung jener auslösen. Sie ist so indirekt, dass sie das Wissen über einen expliziten Prätextes verlangt.

Die Montage von vermeintlich romantischen Momenten zwischen den Figuren Annie und Jeff ist in Wahrheit eine Hommage an ein Fanvideo mit demselben Lied, in dem Szenen aus bis dato neun Folgen herausgeschnitten wurden. Schöpfer Dan Harmon erzählt im DVD Kommentar zu der Folge:

"Everybody...kind of assumed we were taking a big crap on the shippers [Fans von Jeff/Annie] because they're very sensitive, they're very defensive. It's like, do you think that I would put this much work and money into something if I wasn't saying I love you?"¹⁸³

Ohne die Metaebene zu kennen, kommt die Komik aus einer ganz anderen Richtung. Nämlich eher aus dem lächerlichen Vergleich, dass man bei jeder beliebigen Paarbildung pseudo-romantische Momente finden kann. Auf der diegetischen Ebene, ohne den Hintergrund der Hommage an das Fanvideo, ist die Montage also eine überraschende Art, sich liebevoll spottend über die bis dahin kaum romantische Beziehung der Figuren Jeff und Annie zu äußern. Beim Erkennen der Meta-Ebene kommen die Freude über die Anerkennung der Fans und der Stolz über das Erkennen der Metaebene noch hinzu.

Abed: "Am I the only one who remembers our horrible camping trip?"

¹⁸³ Harmon, 2012, Community Season 3 [DVD Kommentar],

[Schnitt auf die Gruppe, die um ein Campfeuer sitzt und streitet]

Annie [Camping trip]: “Guys! We need to stop fighting! “

Britta: “No we don’t. It’s good that we’re finally getting all this out there. After this we stop fighting. “

Abed: “That’s what we were saying when we were painting Shirley’s nursery. “

[Schnitt auf die Gruppe, die Shirleys Babyzimmer streicht und streitet.]

Abed: “Guys, guys! Let’s not repeat the events of Ceasar salad day! “

[Schnitt auf die Gruppe, die in der Mensa Ceasar Salad isst und streitet.]

[Troy beginnt in der Mensa zu schreien, dann im Babyzimmer, dann am Campfeuer, dann wieder in der Bibliothek.]

Britta: “Troy! Your nose is bleeding! “

Jeff: “Abed, stop being meta. Why do you always have to take whatever happens to us and shove it up its own ass? “

Annie: “He’s not being meta. He’s just pointing out what none of us want to acknowledge. It’s all of us. This group is toxic. We fight about fighting about fighting. “

Diese Szene entstammt, wie eingangs der Diorama-Witz, dem Spaß an komplexen narrativen Strukturen. In diesem Fall wird die Diskussion über das Streiten über das Streiten über das Streiten, wie eine Art Zeitreise oder starke psychische Anstrengung aus Sicht von Troy dargestellt. Das Nasenbluten ist ein ironischer intertextueller Verweis auf das filmische Mittel des Nasenblutens bei großer mentaler Anstrengung, Zeitreisen oder aus anderen meist übernatürlichen oder paradoxen Gründen.¹⁸⁴ Da „Community“ keine Sci-Fi Serie ist, hat Troy’s Nasenbluten nach dem mentalen Reisen durch die Stufen einer Mise-en-abyme einen komischen Effekt, der mit der stilistischen Figur der Übertreibung einhergeht, sowie sich auf die Freude der Zuschauer an Gedankenspielen verlässt. Auch Fry (hier zitiert von Berger) hat die Verbindung von Paradoxa und Humor erkannt:

¹⁸⁴ Psychic Nosebleed, TvTropes.org, URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PsychicNosebleed> [Stand: 23.01.2013]

„During the unfolding of humor, one is suddenly confronted by an explicit-implicit reversal when the punch line is delivered. The reversal helps distinguish humor from play, dreams, etc....But the reversal also has the unique effect of forcing upon the humor participants an internal redefining of reality. Inescapably the punch line combines communication and meta-communication“¹⁸⁵

Mit der letzten Äußerung von Jeff („Abed, stop being meta. Why do you always have to take whatever happens to us and shove it up its own ass?“) wird die Mise-en-abyme wieder zu einem selbstreflexiven Verweis auf den häufigen Gebrauch von Metareferenzen in der Serie. Die Ironie, die den komischen Effekt auslöst, liegt darin, dass das Kommentieren, dass sich etwas um eine Metareferenz handelt, selbst wiederum eine selbstreflexive Metareferenz ist – Selbstironie und Rekursivität.

6.4 Analyse der Folge „Critical Film Studies“ (S02E19)

Synopsis

Es ist Abeds Geburtstag und Jeff hat sich eine ganz besondere Überraschungsparty für seinen Freund überlegt, den er zuletzt oft vernachlässigt hat – eine „Pulp Fiction“ Mottoparty. Abed hat jedoch einen anderen Plan und lädt Jeff zu einem formalen Dinner in ein feines Restaurant ein, um eine „echte Unterhaltung“ zu führen. Was zuerst beunruhigend untypisch für Abed klingt, entpuppt sich als Abed's Plan den Film „My Dinner With André“ nachzuspielen.

¹⁸⁵ Berger, 1993, S.5

Quantitative Analyse

	Narrative Metalepse	Mise-en- abyme, ge- stuft	intertextuelle Anspie- lung/Zitat	(intertextuelle) Hommage
Genuin paradox		1/3	-	-
Scheinbar paradox	1/3		-	-
direkt	1/3	1/3	2/3	1/3
indirekt				
rhetorisch	1/3	-	-	-
ontologisch		-	-	-
epistemologisch		-		
kritisch				
affirmativ	1/3	1/3	2/3	1/3
werkintern		-	-	-
werkextern	1/3	1/3	2/3	1/3

Tabelle 3 Metareferenzen in Critical Film Studies

Diese Folge ist von intertextuellem Humor geprägt. Es können drei unterschiedliche Formen der intertextuellen Metareferenz gefunden werden: Die intertextuelle Metalepse, die intertextuelle Hommage und intertextuelle Referenzen, die eher der Anspielung oder des Zitates zugeordnet werden können. Dabei wird immer auf affirmative und respektvolle Weise mit dem Prätext umgegangen und höchstens liebevoll gespottet.

Qualitative Analyse

Die Folge besitzt einen Handlungsstrang A und einen Handlungsstrang B. Handlungsstrang A zeigt Jeff und Abed während ihres Abendessens. Wenn die Zuschauer mit dem referenzierten Prätext vertraut sind, erkennen sie, dass es sich bei dem Abendessen der beiden Freunde um eine Hommage an den Film „My Dinner With André“ aus dem Jahr 1981 handelt. Kostüme, Licht und Kameraeinstellung, sowie ein loses Folgen der Handlung des Films offenbaren für den Kenner der Vorlage den Hommage Charakter.

Waiter: "Everything okay?"

Abed: "Uhhh, yes. Check please?"

Waiter: "Oh I'm sorry, so you're ending early? Because in 'My Dinner With Andre' the waiter brings-"

Abed: "Check, check, check, check, goodbye!"

Jeff: "Abed, what's 'My Dinner With Andre'?"

Abed: "Just a movie, 'bout two guys...talking at a restaurant..."

Jeff: "So, this wasn't a real conversation? You were doing another movie?"

Bis zu diesem Dialog konnte sich der Zuschauer nicht sicher sein, ob die Hommage ein stilistisches Mittel ist, also quasi zum Paratext gehört, oder Abed absichtlich eine „My Dinner with André“ Hommage inszeniert und es damit zu einem erzählerischen Mittel wird. Nach diesem Dialog ist es eindeutig Zweiteres. Deswegen wirkt dieses Beispiel weniger metaisierend, als wenn Figuren die Hommage als stilistisches Mittel (und daher nicht zur Diegese gehörend) bemerken würden. Ähnlich, wie bei Metareferenzen die sich auf den Paratext oder Produktions- und Rezeptionsbedingungen beziehen, geht auch hier das Erkennen eines Prätextes mit einem positiven Gefühl einher. Wie Norrick jedoch richtig feststellt, bieten Parodien und Hommages eher einen Rahmen für verschiedene Mittel, um sich humorvoll auf den Quelltext zu beziehen, aber an sich keine Lacher fordern („whereas parody presents an extended caricature of some source text, which evokes a play frame conducive to but not requiring laughter.“¹⁸⁶). Die Komik resultiert aus den narrativen Geschehnissen während des Abendessens, anstatt aus der stilistischen Hommage. Zudem ist der Film „My Dinner With Andre“ maximal als Kultfilm einer vergleichsweise kleinen Öffentlichkeit bekannt, sodass bis zu oben zitierten Dialog dem Zuschauer nicht klar ist, dass es sich um Intertextualität bzw. eine Metareferenz handelt.

Neben der Hommage an „My Dinner With André“ wird auch auf den Kultfilm „Pulp Fiction“ von Quentin Tarantino angespielt:

Abed: "Why is Pierce dressed as the Gimp from 'Pulp Fiction'?"

Jeff: "Uhh..."

Abed: "The wallet, milkshakes. Did you set up a surprise Pulp Fiction birthday party?"

Jeff: "Yeah, at the 'Greasy Fork'."

¹⁸⁶ Norrick, 1989, S.117

Hier steht aber weniger eine stilistische Nachahmung, sondern eine pointierte Anspielungen auf den Film, seine Figuren und den den Koffer dessen Inhalt niemand kennt (McGuffin¹⁸⁷) im Vordergrund. Der Humor ergibt sich jedoch wieder aus dem Erkennen der Referenzen und dem Rahmen, den der Prätext liefert, um mit verschiedenen humoristischen Mitteln Komik zu erzeugen.

Das dritte intertextuelle Beispiel in dieser Folge ist eine intertextuelle Metalepse, also ein Crossover, zwischen „Community“ und der Serie „Cougar Town“. Das Crossover startete in der Folge „Critical Film Studies“:

[Abed erzählt von seiner Statistenrolle in Cougar Town]

Abed: “And the girl says; now when you hear ‘Action’ I want you to walk from here to there. That’s where I really started to panic, Jeff. Because if I’m a person that watches ‘Cougar Town’, how can I be in ‘Cougar Town’. You know, and the more I started thinking about it, the less any of it makes any sense at all.”

Abed erzählt Jeff, dass er eine Statistenrolle in der Serie „Cougar Town“¹⁸⁸ hatte, wodurch er (für den Zuschauer) „Cougar Town“ als Serie innerhalb der Diegese von „Community“ etablierte. Aus Abeds Sicht, welcher, wie in Kapitel 6.2 beschrieben, die Realität nur durch Filme und Serien verstehen kann, hat er durch seinen Auftritt in „Cougar Town“ schon eine genuin paradoxe Metalepse vollzogen. Diese Metalepse wird nun tatsächlich genuin paradox, wenn der Zuschauer weiß, dass „Cougar Town“ wiederum „Community“ als Serie innerhalb ihrer Diegese etabliert hat. Damit nimmt Abed in Form eines Meta-Kommentars („Because if I’m a person that watches ‘Cougar Town’, how can I be in ‘Cougar Town’.“), schon vorweg, was das Paradoxe an diesem Crossover ist. Wenn die Figuren in „Cougar Town“ „Community“ gucken, bedeutet das, dass sie sehen würden, wie Abed sich auf ihre Realität bezieht und von „Cougar Town“ als einer Serie redet. Hinzu kommt, dass Schauspieler Danny Pudi tatsächlich, so wie er es in „Community“ schildert, als Abed, der die Figur Chad spielt, im Hintergrund von „Cougar Town“ auftaucht. In dieser Form hat die Metalepse auch eine gestufte Mise-en-abyme Struktur der „Figur in der Figur“. Gleichzeitig tauchen die Figuren Laurie und Travis aus „Cougar Town“ auch im Hintergrund der Folge „For A Few Paintballs More“ von „Community“ auf. Ein Paradoxon entsteht, welches erstens das intertextuelle Wissen des Zuschauers über den Prätext braucht (Insiderwissen) und die Freude an „Mind-Bendern“ nutzt (Inkongruenz), da hier die etablierten Sitcom-Regeln außer Kraft

¹⁸⁷ McGuffin, TVTropes.org, URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MacGuffin>

¹⁸⁸ Lawrence, Cougar Town, 2009

gesetzt werden und dadurch eine Dissonanz entsteht, die einen komischen Effekt besitzt.

7 Schlussfolgerung und Ausblick

Nach der Analyse von drei Folgen der Serie „Community“ hat sich die Inkongruenztheorie voll bestätigt. Alle Metareferenzen lassen sich auf mindestens eine der beiden Inhalte der Inkongruenztheorie zurückführen, die Knop und Zillmann aufgestellt haben.

- 1) „Zwei nicht zu vereinbarende, also im Bewusstsein streng voneinander getrennte, Vorstellungsbereiche [werden] zusammengezwungen und es [kommt] zu Bedeutungskollisionen.“¹⁸⁹
- 2) "The process of [...] getting the point of it all (illogical as this point may be), can be considered an achievement - [...] one that contributes to the amusement reaction."¹⁹⁰

Dabei scheint es egal zu sein, ob die nicht zu vereinbarenden Vorstellungsbereiche genuin paradox sein müssen oder nur als Witz *über* nicht vereinbarende Vorstellungsbereiche vorkommen.

Außerdem nutzen besonders Mise-en-abymes die Eigenschaft des Gehirns, Muster zu erkennen und weiterzuführen. Das bewusste Brechen dieses Denkvorgangs bzw. auf der anderen Seite das Ausnutzen dieses Effektes, erzeugen wieder einen Überraschungsmoment bzw. eine Inkongruenz, die komisch wirkt.

Nummer 2) beschreibt alle transtextuellen Metareferenzen. Diese tauchen als versteckte Anspielungen (Easter-Eggs) auf oder als offen präsentierte Hommages und/oder Parodien. Bei den intratextuellen Metareferenzen greift dieser Punkt bei Bezugnahmen auf den Paratext oder Produktions- und Rezeptionsbedingungen. Dazu gehören auch alle Metareferenzen, die aus der Kommunikation mit den Zuschauern entstanden sind.

Was besonders für Metareferenzen gilt und nicht explizit in der Inkongruenztheorie auftaucht, ist die Komikgenerierung durch Selbstreflexivität, die dann zur Selbstironie wird.

Eine Gefahr für den Erfolg von stark metaisierenden Sitcoms liegt in der Voraussetzung für das Humorerlebnis bei der Inkongruenztheorie. Diese beschreibt Furrer als „Die mentale Fähigkeit, fehlende Übereinstimmungen zu bemerken, zu verstehen und

¹⁸⁹ Knop, 2007, S.53

¹⁹⁰ Zillmann, 2000, S.44

einzuordnen¹⁹¹. Dazu gehört es eben auch, die Metaebene bzw. den referenzierten Prätext zu erkennen. Punktuell wird das Publikum nicht verstandene Metareferenzen ignorieren können. Je höher der Grad an Metareferenzen und je weniger vertraut der Zuschauer mit diesem Stil ist, umso mehr wird er auch befremdet werden. Im Fall von „Community“, welche die höchste Meta-Dichte aller Sitcoms aufweist, sehen die Einschaltquoten tatsächlich nicht sehr gut aus. So konnten die letzten drei ausgestrahlten Folgen von „Community“ am 17. Mai 2012 folgende Werte aufweisen.

Time	Net	Show	18-49 rating/Sh	Viewers (Millions)
8:00	FOX	American Idol	4.4/15	16.40
	CBS	The Big Bang Theory - R	2.5/9	8.49
	ABC	Missing (Series Finale)	1.3/4	6.53
	NBC	Community	1.3/5	2.97
	CW	Perez Hilton All Access	0.3/1	0.80
8:30	CBS	Rules of Engagement (Season Finale)	2.1/7	7.17
	NBC	30 Rock (Season Finale)	1.4/4	2.84
9:00	ABC	Grey's Anatomy (Season Finale)	4.1/11	11.44
	CBS	Person Of Interest (Season Finale)	2.5/7	13.47
	FOX	Touch	1.7/5	6.02
	NBC	Community	1.3/4	2.61
	CW	Vampire Diaries - R	0.2/1	0.60
9:30	NBC	Community (Season Finale)	1.3/4	2.48
10:00	CBS	The Mentalist (Season Finale)	2.5/7	13.09
	ABC	Scandal (Season Finale)	2.3/7	7.33
	NBC	Awake	0.7/2	2.10

Nielsen TV Ratings: ©2012 The Nielsen Company. All Rights Reserved.

Abbildung 10 US-Nielsen Quoten vom 17.05.2012¹⁹²

Ohne ins Detail zu gehen, ob „Community“ für den Sender NBC als Erfolg gilt, lässt sich sagen, dass der Abwärtstrend der Gesamtzuschauerzahl von 2,97 auf 2,61 und

¹⁹¹ Furrer, 2002, S.31

¹⁹² Nielsen TV Ratings, 2012, URL: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/05/18/thursday-final-ratings-american-idol-greys-anatomy-30-rock-adjusted-up-touch-scandal-adjusted-down/134984/>
[Stand:31.01.2013]

2,48 Millionen kein sehr erfreuliches Bild zeichnet. Vermutungen liegen nahe, dass „Community“ zufällig einschaltende Zuschauer nicht halten kann. In der werberelevanten Zielgruppe der 18-bis 49 jährigen ist die Akzeptanz dennoch konstant akzeptabel und liegt im Senderschnitt von NBC. Diese Werte legen nahe, dass zwar nicht viele Menschen „Community“ sehen, von diesen wenigen aber ein großer Anteil der werberelevanten Zielgruppe angehört. Im Gegensatz zum Konkurrenzprogramm „Missing“, das zwar in der Summe mehr Zuschauer hat, aber davon ein geringerer Anteil der werberelevanten Zielgruppe angehört. Das verdeutlicht, dass „Community“ für ein bestimmtes Publikum sehr attraktiv ist. Um zurückzukommen auf hoch metareferenzielle Sitcoms, kann also argumentiert werden, dass ein hoher Grad an auf Inkongruenz basierender Humor ein hohes Maß an Aufmerksamkeit seitens des Zuschauers erfordert. Das sind Zuschauer traditionellerweise nicht gewöhnt. So zitiert Gymnich Nelson:

*"Given the various attractions of the domestic space, viewer's attention may be sporadic. Unlike at the theater or the cinema, where audiences typically sit in a darkened space constructed to focus their attention on the play or film, most people are engaged in other activities whilst watching television"*¹⁹³

Die geringere Aufmerksamkeit äußert sich in einem häufigeren Umschalten („Zapping“) und der Tatsache, dass nicht immer zum Beginn einer Sendung eingeschaltet wird. („Viewers watch when they want to, perhaps turning on the television in the middle of an hour-long dramatic episode, flipping through other channels on the remote control when they get bored, and so on.“¹⁹⁴).

Diese Bedingungen gelten heute jedoch nur noch in Ansätzen. Deswegen müssen Fernsehsender einen Kompromiss zwischen den gestiegenen Erwartungen des Publikums (resultierend aus deren Wissen um die Produktionsbedingungen, Genrekonventionen und Popkultur) und den produktions- und rezeptionsbedingten Grenzen finden. Dieser Kompromiss äußert sich in Sitcoms in einem hohen Metaisierungsanteil oft in (intertextuelle) Witzen über/mit/durch Metareferenzen.

*"In the 'metapop' texts we find on television [...] we encounter, not avant-gardists who give 'genuine' significance to the merely mass cultural, but a hyperconscious rearticulation of media culture by media culture"*¹⁹⁵

¹⁹³ Vgl. Gymnich, 2007

¹⁹⁴ Allen, 1992, S.135

¹⁹⁵ Ebd. S.335

Der Erfolg oder Misserfolg von Serien kann natürlich nicht allein davon abgeleitet werden, wie hoch der Metaisierungsgrad ist. Serien, wie „The Simpsons“ oder „Scrubs“ sind bzw. waren lange Jahre erfolgreich. Wohingegen andere, wie „Community“ und „30 Rock“ schon oft kurz vor der Absetzung standen. Faktoren wie Sender, Sendeplatz, Marketing PR, Thema, Figurenkonstellation, Zeitgeist etc. sind ebenso für den Erfolg oder Misserfolg verantwortlich wie die Art des Humors.

Trotzdem aufzeigen, dass kognitive Witze immer ein Mehr an Aufmerksamkeit fordern und sich auf intertextuelles und Medienverständnis der Zuschauer verlassen. Die New York Times stellt 2008 einen Sitcom-Trend fest, der sich in komplexeren narrativen Strukturen äußerte:

“Shows like “Arrested Development,” “Scrubs,” “Family Guy” and “30 Rock” have taken the experiment a step further, reconfiguring the methods with which comedy tells stories. Instead of using the typical sitcom narrative (six characters in the same four rooms enduring a humdrum, linear story line), these shows explore their situations through collage and a restless stream of consciousness.”

Und weiter:

“On deeper inspection, these narrative techniques recall the postmodern literature of the 1960s and ’70s, a time when writers of metafiction began following in the lineage of “Tristram Shandy,” stressing interruptions of story over story itself.”

Die Zukunft für Meta-Sitcoms ist im Jahr 2013 ungewiss. „Scrubs“ endete 2010, „30 Rock“ wird 2013 die letzte Folge ausstrahlen und „Community“ wird 2013 eine verkürzte vierte Staffel senden – Zukunft ungewiss. Allein von „The Simpsons“ werden weiterhin neue Folgen produziert. Eine Prognose könnte sein, dass experimentelle Sitcoms in Zukunft eher auf Pay-TV Sendern (Cable) zu finden sein werden oder auch exklusiv im Internet, also überall dort, wo die Abhängigkeit von den Zuschauerzahlen von Anfang an nicht sehr hoch sind. Beispielsweise wird das Streamingportal „Netflix“ nach 10 Jahren eine neue Staffel der Kultserie „Arrested Development“ produzieren. Und auch Amazon arbeitet an Eigenproduktion im Genre Comedy.¹⁹⁶

¹⁹⁶ Amazon Studios, URL: <http://studios.amazon.com/development-slate/series> [29.01.2013]

Glossar

Diegese	Die räumlich und zeitlich begrenzte Welt, in der die Erzählung stattfindet. Innerhalb einer Geschichte kann es mehrere Erzählebenen (Diegesen) geben. „Jedes Ereignis, von dem in einer Erzählung erzählt wird, liegt auf der nächsthöheren diegetischen Ebene zu der, auf der der hervorbringende narrative Akt dieser Erzählung angesiedelt ist.“ ¹⁹⁷
Dramedy	Verschmelzung von Drama und Comedy Elementen, gleichzusetzen mit der Tragikomödie
extradiegetische Ebene	Welt des Erzählers, nicht zwangsläufig die erzählte Welt. „Eine Instanz produziert außerhalb der erzählten Welt [Extradiegese] die Ereignisse auf der diegetischen (auch: intradiegetischen) Ebene.“ ¹⁹⁸
intradiegetische Ebene	Welt der Binnenerzählung in einer Rahmenerzählung
metadiegetische Ebene	Welt der Erzählung einer Figur, die einer intradiegetischen Erzählung zugehört.
Season Pass	integrierte Aufnahmefunktion von Serien für Festplattenrekorder
Sitcom	Von engl. Situation-Comedy; „Fernsehserie, die wenig Handlung oder Ortswechsel bietet, sondern von der Komik der dargestellten Situationen und Gespräche lebt, Situationskomödie.“ ¹⁹⁹ Sitcoms besitzen eine fortlaufende Besetzung von Charakteren in einer Abfolge von Episoden. Diese Charaktere sind oft unterschiedliche Typen, die durch unvorhergesehene Umstände in eine

¹⁹⁷ Genette, 1998, S.163

¹⁹⁸ Literaturtheorien im Netz, Extradiegetische Ebene, URL: <http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/glossar/eintraege/extradiegesis.html> [12.02.2013]

¹⁹⁹ Wissen.de, Sitcom, URL: <http://www.wissen.de/fremdwort/sitcom?keyword=sitcom> [12.02.2013]

gemeinsame Umgebung geworfen werden.²⁰⁰

(Film-)Trope

Überbegriff für erzählerische Mittel in Filmen und Serien, die dem Zuschauer allgemein bekannt sind oder unterbewusst wahrgenommen werden. Sie äußern sich oft als weitere Variation des gleichen Motivs. Die Website www.tvtropes.org ist ein Wiki, welches Film- und TV-Tropen sammelt.

²⁰⁰ Vgl. Encyclopedia Britannica, Sitcom, URL:
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/667010/situation-comedy> [12.02.2013]

Literaturverzeichnis

Allen, Robert C. (1992): Channels of Discourse, Reassembled: Television And Contemporary Criticism [Monographie], 2. Auflage, The University of North Carolina Press (USA)/Chapel Hill & London (UK).

Berger, Arthur Asa (1993): An Anatomy of Humor [Monographie], 1. Auflage, Transaction Publishers, New Brunswick (USA).

Berger, Arthur Asa (1998): The Postmodern Presence: Readings on Postmodernism in American Culture and Society, 1. Auflage, AltaMira Press (Sage Publications Ltd.), Walnut Creek (USA), London (UK).

Feyersinger, Erwin (2007): Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten. Die Metalepse im Animationsfilm, Montage/AV [Fachzeitschrift], Ausgabe 16/2/2007, Schüren Verlag GmbH, Marburg (Deutschland).

Feyersinger, Erwin (2011a): Metalepsis in Comedy Film in Kukkonen, Karin/Klimek, Sonja [Hg.] (2011): Metalepsis in Popular Culture [Sammelwerk], 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).

Feyersinger, Erwin (2011b): The (Meta-)Metareferential Turn in Animation, in Wolf, Werner/Bantleon, Katharina/Toss, Jeff [Hg.] (2011): The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media – Forms, Functions, Attempts at Explanation [Sammelwerk], Band 5: Studies in Intermediality, 1. Auflage, Rodopi, Amsterdam (Niederlande), New York (USA).

Fiske, John (2011): Television Culture [Monographie], 2. Auflage, Routledge (Taylor and Francis Group), New York (USA).

Fricke, Harald (2011): Pop-Culture in History: Metalepsis and Metareference in German and Italian Music Theater in Kukkonen, Karin/Klimek, Sonja [Hg.] (2011): Metalepsis in Popular Culture [Sammelwerk], 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).

Furrer, Christina (2002): Fascht e Familie – Helvetischer Humor am laufenden Band? [Lizentiatsarbeit], Lugano: Università della Svizzera Italiana (Schweiz).

Genette, Gérard (1998): Die Erzählung [Monographie], 2. Auflage, Wilhelm Fink Verlag, München (Deutschland).

Genette, Gérard (1993): *Palimpseste - die Literatur auf zweiter Stufe* [Monographie], 1. Auflage, Suhrkamp, Frankfurt/Main (Deutschland).

Gymnich, Marion (2007): *Meta-Film und Meta-TV: Möglichkeiten und Funktionen von Metaisierung in Filmen und Fernsehserien* in Hauthal, Janine/Nadj, Juljana/ Nünning, Ansgar/ Peters, Henning [Hg.] (2007): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen, historische Perspektiven, Metagattungen, Funktionen* [Sammelwerk], 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).

Hauthal, Janine/Nadj, Juljana/ Nünning, Ansgar/ Peters, Henning (2007): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien: Begriffserklärungen, Typologien, Funktionspotenziale und Forschungsdesiderate* in Hauthal, Janine/Nadj, Juljana/ Nünning, Ansgar/ Peters, Henning [Hg.] (2007): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen, historische Perspektiven, Metagattungen, Funktionen* [Sammelwerk], 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).

Holzer, Daniela (1999): *Die deutsche Sitcom. Format, Konzeption, Drehbuch, Umsetzung* [Monographie], 1. Auflage, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach (Deutschland).

Huettel, Scott A./Mack, Peter B./McCarthy, Gregory (2002): *Perceiving Patterns in Random Series - Dynamic Processing of Sequence in Prefrontal Cortex*, *Nature Neuroscience* [Fachzeitschrift], Ausgabe 5/2002, Nature Publishing Group, London (UK).

Klimek, Sonja (2009): *Metalepsis and Its (Anti-)Illusionist Effects in the Arts, Media and Role-Playing Games*, in Wolf, Werner/Bantleon, Katharina/Toss, Jeff [Hg.] (2009): *Metareference Across Media – Theory and Case Studies* [Sammelwerk], Band 4: *Studies in Intermediality*, 1. Auflage, Rodopi, Amsterdam (Niederlande), New York (USA).

Knop, Karin (2007): *Comedy in Serie - Medienwissenschaftliche Perspektiven auf ein TV-Format* [Monographie], Transcript Verlag, Bielefeld (Deutschland).

Kristeva, Julia (1967): *Das Wort, Der Dialog und der Roman (Le mot, le dialogue et le roman)* in Ihwe Jens [Hg.] (1972): *Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft II: Ergebnisse und Perspektiven*, Band 3: *Literaturwissenschaft und Linguistik* [Sammelwerk], Athenäum-Verlag, Frankfurt/Main (Deutschland).

Kukkonen, Karin (2011): *Metalepsis in Popular Culture: An Introduction* in Kukkonen, Karin/Klimek, Sonja [Hg.] (2011): *Metalepsis in Popular Culture* [Sammelwerk], 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).

Lipps, Theodor (2010): *Komik und Humor - Eine psychologisch-ästhetische Untersuchung* [Monographie], Europäischer Hochschulverlag, Bremen (Deutschland).

- Lyotard, Jean-Francois (1999): Das postmoderne Wissen: Ein Bericht [Monographie], 4. Auflage, Passagen Verlag, Wien (Österreich)
- Malpas, Simon (2005): The Postmodern [Monographie], 1. Auflage, Routledge (Taylor & Francis Group), New York (USA).
- Marc, David (1989): Comic Visions: Television Comedy and American Culture [Monographie], 1. Auflage, Unwin Hyman Inc., Winchester (USA).
- McConnell, Frank (1990): ‚Real‘ Cartoon Characters, Commonweal [Fachzeitschrift], Ausgabe 12/1990, New York (USA).
- Norricks, Neal R. (1989): Intertextuality in Humor, Humor - International Journal of Humor Research [Fachzeitschrift], Ausgabe 2/1989, de Gruyter, Berlin (Deutschland).
- Petzoldt, Ruth (2000): Albernheit mit Hintersinn: Intertextuelle Spiele in Ludwig Tiecks romantischen Komödien [Monographie], 1. Auflage, Königshausen & Neumann, Würzburg (Deutschland).
- Pfister, Manfred (1985): Konzepte der Intertextualität in Broich, Ulrich/Pfister, Manfred [Hg.] (1985): Intertextualität: Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien [Sammelwerk], Band 35: Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft, Max Niemeyer Verlag, Tübingen (Deutschland).
- Rajewski, Irina O. (2011): Metatelevision – The Popularization of Metareferential Strategies in the Context of Italian Television in Wolf, Werner/Bantleon, Katharina/Toss, Jeff [Hg.] (2011): The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media – Forms, Functions, Attempts at Explanation [Sammelwerk], Band 5: Studies in Intermediality, 1. Auflage, Rodopi, Amsterdam (Niederlande), New York (USA).
- Ryan, Marie-Laure (2006): Metaleptic Machines in Ryan, Marie-Laure (2006): Avatars of Story [Monographie], 1. Auflage, University of Minnesota Press, Minneapolis (USA), Artikel ursprünglich erschienen in Semiotics [Fachzeitschrift], Ausgabe 150/2004, de Gruyter Mouton, Berlin (Deutschland).
- Sarkhosh, Keyvan (2011): Metalepsis in Popular Comedy Film in Kukkonen, Karin/Klimek, Sonja [Hg.] (2011): Metalepsis in Popular Culture [Sammelwerk], 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).
- Schulze, G. (2005): Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart [Monographie], 2. Auflage, Campus Verlag, Frankfurt/Main (Deutschland).

Tarnas, Richard (1991): *The Passion Of The Western Mind: Understanding The Ideas That Have Shaped Our World View*, 1. Auflage, Ballantine Books, New York USA).

Thon, Jan-Noel (2009): *Zur Metalepse im Film in Birr, Hannah/ Reinerth, Maike Sarah/ Thon, Jan-Noel [Hg.] (2009): Probleme filmischen Erzählens [Sammelwerk]*, 1. Auflage, Lit Verlag, Berlin (Deutschland).

Vermeulen, Timotheus/van den Akker, Robin (2010): *Notes On Metamodernism [Artikel in Fachzeitschrift]*, *Journal of Aesthetics & Culture*, Ausgabe 2/2010, Stockholm (Schweden).

Welsch, Wolfgang (2002): *Unsere postmoderne Moderne [Monographie]*, 6. Auflage, Akademie Verlag, Berlin (Deutschland).

Wolf, Werner (1993): *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen [Monographie]*, Band 32: *Anglia*, 1. Auflage, Tübingen: Niemeyer, München (Deutschland).

Wolf, Werner (2007): *Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen in Hauthal, Janine/Nadj, Juljana/ Nünning, Ansgar/ Peters, Henning [Hg.] (2007): Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen, historische Perspektiven, Metagattungen, Funktionen [Sammelwerk]*, 1. Auflage, De Gruyter, Berlin (Deutschland).

Wolf, Werner (2009): *Metareference across Media: The Concept, its TransmedialPotentials and Problems, Main Forms and Functions*, in Wolf, Werner/Bantleon, Katharina/Toss, Jeff [Hg.] (2009): *Metareference Across Media – Theory and Case Studies [Sammelwerk]*, Band 4: *Studies in Intermediality*, 1. Auflage, Rodopi, Amsterdam (Niederlande), New York (USA).

Wolf, Werner (2011): *Is There A Metareferential Turn and If So, How Can It Be Explained* in Wolf, Werner/Bantleon, Katharina/Toss, Jeff [Hg.] (2011): *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media – Forms, Functions, Attempts at Explanation [Sammelwerk]*, Band 5: *Studies in Intermediality*, 1. Auflage, Rodopi, Amsterdam (Niederlande), New York (USA).

Wolff, Jürgen (1997): *Sitcom – ein Handbuch für Autoren [Monographie]*, 1. Auflage, Emons Verlag, Köln (Deutschland).

Zillmann, Dolf (2000): Humor and Comedy, in Zillmann, Dolf/Vorderer, Peter [Hg.] (2000): Media Entertainment - The Psychology of its Appeal [Sammelwerk], 1. Auflage, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah (USA).

Internetquellen

Amazon Studios (2010), Amazon Corporation, Seattle (USA), URL: <http://studios.amazon.com/development-slate/series> [01.02.2013]

Encyclopædia Britannica Online: Situation Comedy, Encyclopædia Britannica Inc. [Enzyklopädie], URL: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/667010/situation-comedy> [12.02.2013]

Lexikon der Filmbegriffe: Diegese [Onlinelexikon], Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122> [12.02.2013]

Literaturtheorien im Netz: Extradiegetische Ebene [E-Learning Projekt], Philosophie und Geisteswissenschaften und des Instituts für Deutsche und Niederländische Philologie, Freie Universität Berlin, URL: <http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/glossar/eintraege/extradiegesis.html> [12.02.2013]

Preissler, Brigitte (2010): "Seitenweise Text abschreiben - das ist keine Intertextualität" – Interview mit Julia Kristeva [Zeitungsinterview], Die Welt, Ausgabe 18/03/10, Axel Springer AG, Berlin (Deutschland), URL: http://www.welt.de/welt_print/kultur/article6825629/Seitenweise-Text-abschreiben-das-ist-keine-Intertextualitaet.html [01.02.2013]

Sepinwall, Alan (2010): For 'Community,' how much meta is too much? [Onlineartikel], Hitfix.com, veröffentlicht 5/5/2010, URL: <http://www.hitfix.com/blogs/whats-alan-watching/posts/for-community-how-much-meta-is-too-much> [31.01.2013].

Simonini, Ross (2008): The Sitcom Digresses [Zeitungsartikel], New York Times, Ausgabe 23/11/2008, The New York Times Company, New York (USA), URL: <http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwln-comedy-t.html> [01.02.2013]

Stevens, Hampton (2011): The Meta, Innovative Genius of 'Community' [Onlineartikel], The Atlantic, veröffentlicht 12/5/2011, Atlantic Media Company, Washington D.C (USA), URL: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/the-meta-innovative-genius-of-community/238740/> [31.01.2013].

Tvbythenumbers.zap2it.com (2012): Thursday Final Ratings: 'American Idol', 'Grey's Anatomy', '30 Rock' Adjusted Up; 'Touch', 'Scandal' Adjusted Down [Onlineartikel], Tribune Media Services, URL: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/05/18/thursday-final-ratings-american-idol-greys-anatomy-30-rock-adjusted-up-touch-scandal-adjusted-down/134984/> [01.02.2013]

TVTropes.com: Psychic Nosebleed, TV Tropes Foundation [Wiki], URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PsychicNosebleed> [01.02.2013].

TVTropes.com: McGuffin, TV Tropes Foundation [Wiki], URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MacGuffin> [01.02.2013].

TVTropes.com: Clip Show, TV Tropes Foundation [Wiki], URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ClipShow> [01.02.2013].

Wissen.de: Sitcom, wissenmedia in der inmediaONE GmbH [Online Lexikon], URL: <http://www.wissen.de/fremdwort/sitcom?keyword=sitcom> [12.02.2013]

Filmquellen

Arnaz, Desi/Oppenheimer, Jess [Produzenten] (1951-1957): I Love Lucy [Serie], CBS, Desilu Productions, USA.

Barr, Roseanne/Williams, Matt [Erfinder] (1968-1997): Roseanne [Serie], ABC, Carsey-Werner Productions, USA.

Benny, Jack [Erfinder] (1950-1965): The Jack Benny Program [Serie], CBS, NBC, CBS Television/J&M Productions Inc., USA.

Burns, Allan/Hayward, Chris [Erfinder] (1964-1966): The Musters [Serie], CBS, Kayro-Vue Productions, USA.

Burns, George/Allen, Gracie [Erfinder] (1950-1958): The Burns and Allen Show [Serie], CBS, McCadden Productions, USA.

Brooks, James L./Burns, Allen [Erfinder] (1970-1977): The Mary Tyler Moore Show [Serie], NBC, MTM Productions, USA.

Cosby, Bill/ Leeson, Michael /Weinberger, Ed [Erfinder] (1984-1992): The Cosby Show [Serie], NBC, Carsey-Werner Productions/Viacom Productions, USA.

Fey, Tina [Erfinder] (2006-2013): 30 Rock [Serie], NBC, Broadway Video/Little Stranger Inc./NBC Universal Television Studio, Universal Media Studios/Universal Television, USA.

Fincher, David [Regisseur]/Uhs, Jim [Drehbuchautor] (1999): Fight Club [Film], Regency Enterprises, USA.

Franks, Steve [Erfinder] (2006-heute): Psych [Serie], USA Network, Pacific Mountain Productions/TagLine Television/Universal Cable Production, USA.

Gelbart, Larry [Entwickler] (1972-1983): M*A*S*H [Serie], CBS, 20th Century Fox Television, USA.

Gondry, Michel [Regisseur]/Kaufman, Charlie [Drehbuchautor] (2004): Eternal Sunshine Of The Spotless Mind [Film], Anonymous Content/This Is That, USA.

Groening, Matt [Erfinder] (1989-heute): The Simpsons [Serie], Fox, Gracie Films/20th Century Fox Television, USA.

Harmon, Dan [Erfinder] (2009-heute): Community [Serie], NBC, Krasnoff-Foster Entertainment/Dan Harmon Productions/Russo Brothers Films/Universal Television/Sony Pictures Television, USA.

Jonze, Spike [Regisseur]/Kaufman, Charlie [Drehbuchautor] (2002): Adaptation [Film], Columbia Pictures, USA.

Lawrence, Bill/ Biegel, Kevin [Erfinder] (2009-heute): Cougar Town [Serie], ABC, TBS, Doozer/Coquette Production/ABC Studios/Warner Bros. Television, USA.

Lawrence, Bill [Erfinder] (2001-2010): Scrubs [Serie], NBC, ABC, Doozer/ABC Studios, USA.

Lear, Norman [Erfinder] (1971-1997): All In The Family, CBS, Tandem Productions, USA.

Leavitt, Ron/Moye, Michael J. [Erfinder] (1987-1997): Married...With Children [Serie], Fox, Embassy Communications/ELP Communications/Columbia Pictures Television, USA.

Levy, David [Entwickler] (1964-1966): The Addams Family [Serie], ABC, Filmways, USA.

Nolan, Christopher [Regisseur, Drehbuchautor] (2010): Inception [Film], Legendary Pictures/Syncopy Films, USA.

Sheldon, Sidney [Erfinder] (1965-1970): I Dream Of Jeannie [Serie], NBC, Sidney Sheldon Productions/Screen Gems, USA.

Anlage

Metareferenzen in Anthropology 101 S02E01

S02E01	Anthropology 101						
00:01 – 00:06	Abed: „And we’re back!“						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz	x						
Genuin paradox							
Scheinbar paradox	x						
direkt							
indirekt	x						
rhetorisch	x				-	-	-
ontologisch					-		
epistemologisch	x						
kritisch						x	
affirmativ	x						x
werkintern	x				-	-	
werkextern		-	-	-			-

Tabelle 4 Metareferenzen S02E01 (1)

S02E01	Anthropology 101						
5:36 – 5:45	Abed: Hey, Jeff, do you have any Hillbilly cousins?"						
5:44 – 5:51	Jeff: „I wish, why?"						
10:50 – 11:00	Abed: „What about a wealthy uncle or an old drinking buddy that may or may not have had a sex change?"						
13:03 – 13:12	Jeff: „Abed, why are you mining my life for classic sitcom scenarios?"						
14:52 – 15:32	Abed: "I guess I'm just excited about the new year. I'm looking for ideas to improve things. I'm hoping we can move away from the soap-y, relationship-y stuff and into bigger, fast-paced, self-contained escapades. "						
	Abed: „Shirley, would you consider spinning off with me? Just riffing, but we could open a hair salon together. "						
	Shirley: "I don't understand. Is this you being meta?" "						
	Abed: „I wanted to come out of the gate having adventures, like paintball. This is boring. "						
	[Als Reaktion auf den Hochzeitsbogen, Luftballons, „The Cranberries" Sängerin und George Clooney Double, die Abed in die Bibliothek führt]						
	Pierce: „What the hell is this?" "						
	Abed: "A wedding...episode! "						
	Jeff: "Abed, there is no wedding. "						
	Abed: "Cold feet? Talk to your best man, George Clooney. "						
	GC: "What's up?" "						
	[Abed verlässt die Bibliothek]						
	Jeff: "Where are you going?"						
	Abed: "By the power vested in me, I now pronounce you...cancelled! "						
	Jeff: "Oh good, yeah Abed, cancel us! And while you're at it, why don't you take your cutesy I-can't-tell-life-from-TV gimmick with you. You know that's really ,season one'. "						
	Abed: "I can tell life from TV, Jeff. TV makes sense. It has structure, logic, rules and likable leading men. In life we have this. We have you. "						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz	x				x		
Genuin paradox							
Scheinbar paradox	x						
direkt	x				x		
indirekt							
rhetorisch	x				-	-	-
ontologisch					-	-	-
epistemologisch	x						
kritisch	X				x		
affirmativ							x
werkintern	X				-		
werkextern		-	-	-	x		-

Tabelle 5 Metareferenzen S02E01 (2)

S02E01	Anthropology 101						
11:51 – 12:12	<p>Abed: „Do you think you'll marry Britta? “ Jeff: „I'd like to see someone stop me. “ Britta: "I just peed a little. “ Abed: „Here, propose. “ [reicht beiden einen Verlobungsring] Britta: „I got, I got it, I got it. Jeff Winger, will you marry me? “ Jeff: „Yeah, yes, of course. “ Abed: „Perfect I'll be right back. “ [Abed kommt zurück mit einem typischen Hochzeitsszenario.]</p>						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz	x						
Genuin paradox							
Scheinbar paradox	x						
direkt							
indirekt	x						
rhetorisch	x				-		-
ontologisch					-		
epistemologisch	x						
kritisch							
affirmativ							
werkintern	x				-	-	
werkextern		-	-	-			-

Tabelle 6 Metareferenzen S02E01 (3)

S02E01	Anthropology 101						
18:32 – 18:49	<p>Troy: “Pierce, I’m gonna delete that Twitter account. Your friendship is more important than 600.000 strangers. “</p> <p>Pierce: “Woah, woah. Are you saying 600.000 read what I say on Twitter? We gotta cash in on that! How about ,Old White Man Says – The TV show’? “</p> <p>Alle: “No. “</p> <p>Troy: “Who would watch that? “</p>						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz	x				x		
Genuin paradox							
Scheinbar paradox	x						
direkt					x		
indirekt	x						
rhetorisch	x				-		-
ontologisch					-		
epistemologisch							
kritisch					x		
affirmativ							
werkintern	x				-	-	
werkextern		-	-	-	x		-

Tabelle 7 Metareferenzen S02E01 (4)

Metareferenzen in Paradigms Of Human Memory S02E21

S02E22	Paradigms of Human Memory						
1. 00:01 – 00:13	Annie: „I can't believe this is our 20th and final anthropology diorama.“ Britta: „I can't believe our assignment is making a diorama of us making our 19th diorama.“						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz		x	-	-	-		
Genuin paradox		x	-	-	-		
Scheinbar paradox							
direkt		x					
indirekt							
rhetorisch		-			-	-	-
ontologisch		-			-	-	-
epistemologisch		-			-	-	-
kritisch							
affirmativ		x					
werkintern		x			-		
werkextern		-	-	-			-

Tabelle 8 Metareferenzen S02E21 (1)

S02E22	Paradigms of Human Memory						
2. 09:52 - 11:35	<p>Annie: "What's been going on with us all year?"</p> <p>Jeff: "What are you talking about?"</p> <p>Annie: "I'm talking about the 'Annie' of it all. The long looks, the stolen glances. The general atmosphere of 'would they? ', 'might they? '."</p> <p>Jeff: "Annie, I think you're reading into some things."</p> <p>Annie: "Oh, really?"</p> <p>[Montage von angeblich „romantischen Momenten“ zwischen Jeff und Annie zu Sara Bareilles Lied „Gravity“]</p> <p>Jeff: "Oh give me a break! I mean you could do the same thing with Pierce and Abed."</p>						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz	x						
Genuin paradox							
Scheinbar paradox							
direkt							
indirekt	x						
rhetorisch	x				-	-	-
ontologisch					-	-	-
kritisch							
affirmativ							
werkintern					-		
werkextern		-	-	-			-

Tabelle 9 Metareferenzen S02E21 (2)

S02E22	Paradigms of Human Memory						
3.	<p>Abed: "Am I the only one who remembers our horrible camping trip?" [Schnitt auf die Gruppe, die um ein Campfeuer sitzt und streitet] Annie [Camping trip]: "Guys! We need to stop fighting!" Britta: "No we don't. It's good that we're finally getting all this out there. After this we stop fighting." Abed: "That's what we were saying when we were painting Shirley's nursery." [Schnitt auf die Gruppe, die Shirleys Babyzimmer streicht und streitet.] Abed: "Guys, guys! Let's not repeat the events of Caesar salad day!" [Schnitt auf die Gruppe, die in der Mensa Caesar Salad isst und streitet.] [Troy beginnt in der Mensa zu schreien, dann im Babyzimmer, dann am Campfeuer, dann wieder in der Bibliothek.] Britta: "Troy! Your nose is bleeding!" Jeff: "Abed, stop being meta. Why do you always have to take whatever happens to us and shove it up your own ass?" Annie: "He's not being meta. He's just pointing out what none of us want to acknowledge. It's all of us. This group is toxic. We fight about fighting about fighting."</p>						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz				x			
Genuin paradox				x			
Scheinbar paradox							
direkt				x			
indirekt							
rhetorisch		-	-	-	-	-	-
ontologisch		-	-	-	-	-	-
kritisch		-	-	-			
affirmativ		-	-	-			
werkintern				x	-		
werkextern		-	-	-			-

Tabelle 10 Metareferenzen S02E21 (3)

Metareferenzen in Critical Film Studies S02E19

S02E19	Critical Film Studies						
15:19 – 15:50	[Abed und Jeff sitzen in einem Restaurant. Abed verhält sich merkwürdig.] Waiter: "Everything okay?" Abed: "Uhhh, yes. Check please?" Waiter: "Oh I'm sorry, so you're ending early? Because in 'My Dinner With Andre' the waiter brings..." Abed: "Check, check, check, check, goodbye!" Jeff: "Abed, what's 'My Dinner With Andre'?" Abed: "Just a movie, 'bout two guys...talking at a restaurant..." Jeff: "So, this wasn't a real conversation? You were doing another movie?"						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz							X
Genuin paradox							-
Scheinbar paradox							-
direkt							X
indirekt							X
rhetorisch					-	-	-
ontologisch					-	-	-
epistemologisch							
kritisch							
affirmativ							X
werkintern					-		
werkextern		-	-	-			X

Tabelle 11 Metareferenzen S02E19 (1)

S02E19	Critical Film Studies						
15:04	Abed: "Why is Pierce dressed as the Gimp from 'Pulp Fiction'?" Jeff: "Uhh..." Abed: "The wallet, milkshakes. Did you set up a surprise Pulp Fiction birthday party?" Jeff: "Yeah, at the 'Greasy Fork'."						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung/Zitate	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz					x		
Genuin paradox					-		
Scheinbar paradox					-		
direkt					x		
indirekt							
rhetorisch					-	-	-
ontologisch					-	-	-
kritisch							
affirmativ					x		
werkintern					-		
werkextern		-	-	-	x		-

Tabelle 12 Metareferenzen S02E19 (2)

S02E19/S02E24	Critical Film Studies/For A Few Paintballs More						
	[Abed erzählt von seiner Statistenrolle in Cougar Town] Abed: "And the girl says; now when you hear 'Action' I want you to walk from here to there. That's where I really started to panic, Jeff. Because if I'm a person that watches 'Cougar Town', how can I be in 'Cougar Town'. You know, and the more I started thinking about it, the less any of it makes any sense at all." [Laurie (Busy Philipps) und Travis (Dan Byrd) aus 'Cougar Town' tauchen für einige Sekunden in einer Folge von Community auf]						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung/Zitat	(Intertextuelle) Parodie	(Intertextuelle) Pastiche
Metareferenz	x	x			x		
Genuin paradox	x	x					
Scheinbar paradox							
direkt	x	x			x		
indirekt							
rhetorisch	x				-	-	-
ontologisch					-	-	-
kritisch							
affirmativ	x	x			x		
werkintern					-		
werkextern	x	x	-	-	x		-

Tabelle 13 Metareferenzen S02E19 (3)

S02E21	Cougar Town: Something Good Coming, Part 1						
5:49 – 06:09	[Abed sitzt 20 Sekunden lang im Subway hinter Travis und Laurie, bis er plötzlich aufspringt und wegrennt.]						
	Narrative Metalepse	Mise-en-abyme, gestuft	Mise-en-abyme, unendlich	Mise-en-abyme, rekursiv	Intertextuelle Anspielung/Zitat	Intertextuelle Parodie	Intertextuelle Pastiche
Metareferenz	x				x		
Genuin paradox	x				x		
Scheinbar paradox							
direkt							
indirekt	x				x		
rhetorisch	x				-	-	-
ontologisch					-	-	-
kritisch							
affirmativ	x				x		
werkintern					-		
werkextern	x		-	-	x		-

Tabelle 14 Metareferenzen S02E19 (4)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname